PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

# VA PlayStation

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/01 (37)

Numerio tema:

## 2004-ŲJŲ GERIAUSI

**Killzone**

Urbz: Sims in the City

**Phantom Brave**

Call of Duty: Finest Hour

**Ghost Recon 2**

PLAKATAS

ISSN 1392-9534
9 771392 953007 01
UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

# TURINYS

**Verslo naujienos** 006

**Naujienos** 008

**Iš dirbtuvių** 012

**Tema: 2004-ųjų geriausi** 017

**Mėnesio žaidimas** 034

Jak 3

**Recenzijos** 040

Killzone

Urbz: Sims in the City

Phantom Brave

Call of Duty : Finest Hour

**Klasika** 048

Lunar: Silver Star Story Complete

Hercules: Action Game

**Irgi žaidimai** 055

Naujienos

Pocket Kingdom: Own The World

Final Fantasy I & II: Dawn of Souls

Guilty Gear X2 #Reload

**Patarimai** 061

GTA San Andreas

**Game over** 070

# SVEIKI,

na štai perkopėme per dar vienų Naujųjų slenkstį. Kiekvieni nauji metai mums čia, redakcijoje, dviguba šventė. Mums tai ne tik Naujieji, o ir savotiškas gimtadienis, ką tik buvo trečiasis.

Kiekvienas sausis mums taip pat svarbus: po šventinio sezono pasirodo pirmas VA numeris. Juk per Kalėdas turbūt gavote PS 2 ir galbūt tik dabar susipažįstate su nuostabiuoju konsolių pasauliu ir mūsų žurnalu. Mums irgi malonu susipažinti, tikimės, kad mūsų žurnalas jums patiks.

Nors 2005-ieji prasidėjo gana audringai ir emm... permainingai (kalbu apie klimatą), įstikimus žurnalo skaitytojus turiu nuvilti, o gal nudžiuginti. Kaip matote, žurnalas išliko toks, koks buvo pernai. Sulaužėme savo tradiciją kas metai keistis, nes tikime, kad šiuo metu esame geri tokie, kokie esame.

Mes pabandėme išlikti pastovesni, tačiau pramonė to daryti nesiruošia (ir ačiū jiems už tai). šie metai turėtų būti vieni iš audringiausių VA PlayStation istorijoje. Visų pirma šiemet mes visi tapsime naujojo Sony produkto starto liudininkais. PSP galų gale pasieks Europą, o mėgstami žaidimai galės keliauti su mumis toli nuo namų... Papildomas pretekstas praleisti vasarą gamtoje. Kartu su stilinguoju PSP startuos ir „dviveidis" Nintendo DS. Dviveidis dėl dviejų priežasčių: pirma, jis iš tikrųjų turi du veidus, antra, žiūrint į jį vis dar sunku suprasti, ką jis iškrės. Tačiau, kukliu mano įsitikinimu, labiausiai šįmet ora įkaitins E3 paroda. Niekas nieko nežada, bet jaučiu, kad būtent šiemet ir būtent parodoje mes sužinosim apie naująją PlayStation konsolę. Beveik neabejoju, kad geri dėdulės iš Microsoft parodos metu parodys mums ir XBox 2. Juk šio monstro startas numatytas šventiniam 2005-ųjų sezonui.

Žaidimų pasaulyje mūsų taip pat laukia daug smagių naujienų, tačiau dauguma jų neš ir karčią žinią „paskutinis serijos žaidimas PS2 konsolei". Ką gi, laikas nestovi, PS2 baigia savo penkerių metų karaliavimo kadenciją. Laikas ruoštis naujovėms... Juk mes jų pasiilgom?!

**Pagarbiai,**
**Artojas**

16 2004-øjø geriausi

34 JAK 3

| Kūrėjas | Fox Interactive | Žanras | RTS |
|---|---|---|---|
| Leidėjas | Electronic Arts | Išleidimo data | 2003 rugpjūtis |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |
| | 1 | | |

**1** Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

**REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.**
**BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.**

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.32
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

**PLIUSAI & MINUSAI**

1
- \+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
- \+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
- \+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
- − Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
- − Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
- − Nenustojantys iš tų pačių vietų dagintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
*Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.*

3 **GARSAS 92**
*Tarsi stovėtum prie tikro stalo.*

4 **MUZIKA 33**
*Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.*

5 **GRAFIKA 44**
*3D taikiniai, ir dar juda!*

6 **VALDYMAS 66**
*Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.*

7 **IŠVADA**
*Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...*

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
**SUDĖTINGAS**

**VA REITINGAS**
**72** 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

**SVEIKI,**

Šį kartą jau galiu drąsiai su Jumis visais pasisveikinti! Tikiuosi mane, „užkietėjusį geimerį", dar pamenate? Kažkada nutaręs išsipasakoti savo bėdas Jums, taip ir padariau. Sulaukiau Artojo pagalbos. Ir dabar, kai jau prabėgo šiek tiek laiko, neiškentęs nutariau Jums visiems padėkoti. O dėkoti iš tikrųjų yra už ką. Galiu išvardinti keletą savo gyvenimo (jei jį galima taip pavadinti) detalių, kurios pakito, kai perskaičiau Artojo „receptuką".

Iš pradžių buvau metęs mokyklą, dabar jau žadu, RIMTAI žadu grįžti ir tęsti mokslus. Pradėjau daugiau bendrauti su savo šeima. Iš tikrųjų, RIMTAI susimąsčiau, kai mirė mano močiutė, nes tik dabar supratau, kiek daug praradau, kai jos nėra. Anksčiau to nepastebėdavau, nes eilinį kartą reikėdavo gelbėti virtualųjį pasaulį. Tėvai pradėjo labiau bendrauti su manimi. Ir anksčiau jie bendraudavo, tačiau aš to nepastebėdavau ar nesuprasdavau. Ir galų gale sumažėjo mano žaidimo konsole laikas. Dabar žaidžiu kur kas mažiau — nuo 16 valandų per parą perėjau prie 10 valandų. Ir manau, kad dar reikia stengtis mažinti, bet viskas, manau, savo laiku. Dar daug kas pasikeitė, bet, manau, tai nebus Jums įdomu, kas ir kaip čia man nutiko.

Dar labiau noriu padėkoti Venom. Tikrai, Venom laiškas privertė mane apie daug ką susimąstyti. Labai ačiū Trancer už jo kritiką, ačiū už labai protingai parašytą laišką Nijolito. Tikrai visiems didelis AČIŪ! Manau, visi po truputį padėjot man pagaliau tapti „kultūringu geimeriu".

Visus su Naujaisiais (pagaliau ir a juos švenčiau) ir laimingų Jums naujųjų metų virtualiame pasaulyje!

**Born Again Džoistikas**

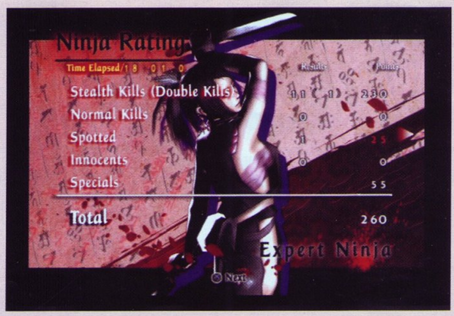
## DUK

**Ar kada nors aprasysite Tekken 1 klasikos skyrelyje? Ar yra jūsų interneto tinklapis? Jei nėra, tai ar bus?**
**Mantas, Klaipėda**
Būtinai parašysime apie senesnius Tekken. Oficialaus tinklapio nėra, tačiau mūsų žurnalo forumai yra interneto svetainėje www.games.lt. Mūsų fanai taip pat turi forumą www.va.tik.lt.

**Ar kada nors su žurnalu bus galima gauti ir PS2 žaidimų diskų?**
**Darijus, Telšiai**
Kada nors... Žiūrint iš Europos Sąjungos perspektyvų... Galbūt... Ne.

**Kada tiksliai išeis Tenchu: Fatal Shadows?**
**Paulius, Kaunas.**

Antrame šių metų ketvirtyje, tikslios datos dar nėra.




**Ar daug yra strateginių žaidimų PS2 kaip Red Alert? Ar nors vieną iš jų galima žaisti online?**
**Ernestas, Plungė**
Strategijų yra labai mažai, ir nė viena kol kas neturi online palaikymo.

**Iki kada dar bus gaminama PSone konsolė ir jos žaidimai? Ar yra koks skirtumas tarp pirmos ir antros PS versijų žaidimų?**
**Gedas, Telšiai**
Sony kol kas nepateikė jokių oficialių pareiškimų dėl PSone gamybos nutraukimo. Skirtumo tarp PlayStation ir PSone versijų nėra.

## UBI IR EA — PRIEŠAI?

Gruodžio pabaigoje kompanija Electronic Arts įsigijo 19.9% prancūzų kompanijos Ubisoft akcijų, sumokėjus už jas apie 100 mln. JAV dolerių ankstesniajai savininkei — olandų investicinei kompanijai Talpa Beheer BV. Tai — antras pagal dydį akcijų paketas kompanijoje, didesnis už jį yra tik Ubisoft įkūrėjų, brolių Gilmo (Guillemot) paketas, jiems priklauso 22% kompanijos akcijų.

Patys Ubisoft atstovai labai nevienodai reagavo į šią naujieną. Kompanijos prezidentas Ivas Gilmo (Yves Guillemot) iš pradžių faktiškai palaimino šį sandėrį, pasakęs kad „jis pabrėžia strateginę Ubisoft svarbą žaidimų industrijoje". Tuo tarpu neįvardintas kitas aukštas kompanijos atstovas pasakė, kad „mes laikome EA veiksmus priešiškais. Greičiausiai, JAV korporacija nori kontroliuoti mūsų studijas, pasirengusias perėjimui į naujos kartos konsoles".

Wedbush Morgan Securities kompanijos analitikai mano, kad Electronic Arts ateityje ketina išpirkti visą Ubisoft, ir 20% akcijų paketo pirkimas — tai tik pirmas žingsnis. Tuo tarpu EA atstovai tikina visuomenę, kad jų veiksmai nekelia jokio pavojaus Ubisoft ateičiai. „Laikykit mus įprastais investitoriais", — teigia Warren Jenson, EA finansinis direktorius, pridėjęs, kad Ubisoft valdo geri menedžeriai, ir EA neketina kištis į jų reikalus.

Tuo tarpu laikraštis La Tribune pranešė, kad Ubisoft konsoliduoja savo investitorius ir prašo Prancūzų vyriausybės palaikymo ir pagalbos. Pažymėsiu, kad šiais metais Prancūzijos vyriausybė vietinei žaidimų industrijai skyrė 50 mln. eurų. O visai neseniai apie savo norą padėti Ubisoft pareiškė Infogrames vadovas ir vienas Atari menedžerių Bruno Bonnel.

## BLU–RAY

Kompanijos Electronic Arts ir Vivendi Universal oficialiai paskelbė apie Blu-ray formato palaikymą. Priminsime, kad Blu-ray diskai gali talpinti 25GB duomenų viename sluoksnyje ir 50GB dvisluoksniuose diskuose. Be to, būtent ši technologija bus naudojama PlayStation 3 konsolėje. Šiuo metu naują formatą palaikė jau apie 100 kompanijų, o pirmi jo pagrindu sudaryti grotuvai turėtų pasirodyti metų pabaigoje.

## VIDEO ŽAIDIMŲ INDUSTRIJOJE SEKSO NĖRA!

Kad ir kaip būtų keista, žinomas postulatas „seksas parduodamas visada" kompiuterinių žaidimų pasaulyje gali būti netaikytinas. CNN praneša, kad du patys atviriausi šių metų žaidimai, skirti vien tik seksualiai orientuotiems klausimams, neiššaukė reikiamo ažiotažo, ir buvo parduoti labai ir labai kukliais tiražais. Herojaus-meilužio Larry nuotykių tęsinys, žaidimas Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, konsolėse buvo parduotas bendru tiražu vos 114.000 egzempliorių. PS2 ir Xbox konsolėms tai — labai prastas rezultatas. Dar vienas erotinis žaidimukas, The Guy Game (kurio kūrėjai kaltinami vos ne pedofilija), buvo parduotas apgailėtinu 60.000 egzempliorių tiražu.

Akivaizdu, kad skaičiai kalba geriau už bet kokius žodžius ir paneigia populiarų mitą, kad žaidėjams galima parduoti bet ką, jei tai susiję su seksualine tematika.

## KONAMI KAUPIA JĖGAS

Japonų kompanija Konami paskelbė apie savo online padalinio ir trijų studijų susijungimą į vieną struktūrą. Pradedant šių metų balandžio 1 dieną Konami Online, Konami Computer Entertainment Studio (žinoma pagal Beat Mania ir Pop n' Music), Konami Computer Entertainment Japan (Metal Gear Solid frančizė) ir Konami Computer Entertainment Tokyo (Silent Hill frančizė) taps tiesiog... Konami.

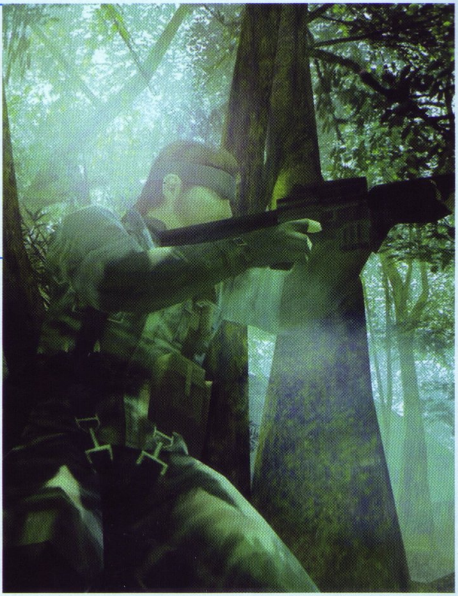
Kompanijos valdyba mano, kad toks žingsnis padidins veiklos efektyvumą ir pagreitins sprendimų priėmimo procesą, kuris anksčiau buvo uždelsiamas dėl būtinybės derinti veiksmus tarp visų padalinių.

## PS3 GRAFIKA

Kompanijos Nvidia vykdantysis direktorius Jen-Hsun Huang paskelbė, kad grafinis „čipas" PlayStation 3 konsolei bus paruoštas 2005 metų pabaigoje. Jis kuriamas naujos kartos GeForce technologijos pagrindu. Tačiau Nvidia tikina, kad procesorius neturės NIEKO BENDRO su „ankstesne PC naudojamų lustų architektūra".

Naujo grafinio „čipo" pasirodymas telpa į Sony nustatytus rėmus labai paslaptingos šiuo metu PlayStation 3 konsolės kūrime. Kitos kartos namų konsolė iš šios industrijos lyderio laukiama 2006 metų viduryje.

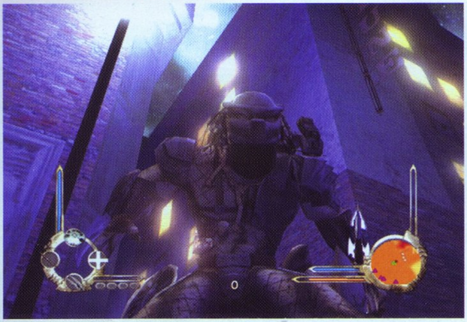
Tuo tarpu pagrindiniai Sony ir Nvidia konkurentai, kompanijos Microsoft ir ATI, dirbantys prie Xbox 2 kūrimo (taip pat žinomo kodiniu pavadinimu Xenon), ketina išvesti jį į rinką anksčiau už PlayStation 3. Xbox 2 grafinis „čipas" buvo užbaigtas 2004 metų spalio mėnesį (R500 procesoriaus architektūros pagrindu), ir konsolės pasirodymo reikia laukti 2005 metų pabaigoje.



www.zaidimai.com
PRAMOGŲ IR INFORMACIJOS PORTALAS

KAIP PAJUSTI TIKRĄ ŽAIDIMŲ MALONUMĄ? JUMS PADĖS SPECIALI KOMPIUTERINĖ ĮRANGA – VAIRALAZDĖS, GARSO SISTEMOS IR T.T.. O MES PADĖSIME JUMS JĄ IŠSIRINKTI! "ZAIDIMAI.COM" SIŪLO KOMPIUTERINĖS ĮRANGOS ŽAIDIMAMS RUBRIKĄ.

Online žaidimai ir žaidimų kodai
Kompiuterinė įranga žaidimams
Spauda apie žaidimus
Televizijos laida zaidimai.com
Kompiuterinių žaidimų katalogas



# Predator: Concrete Jungle

**Kompanijos Vivendi menedžeriai, parengę visą ciklą projektų apie Svetimo ir Plėšrūno dvikovas, pagaliau nusprendė, kad publika yra pasirengusi sutikti žaidimą tik apie vieną iš ateivių. Vardan tiesos, priminsiu, kad Plėšrūno solo pasirodymas yra ne pirmas: du jam skirti veiksmo žaidimai pasirodė NES ir SNES priešistoriniais laikais.**

Anglų komanda Eurocom papasakos mums dar nežinomą jaunojo Plėšrūno istoriją, kuris dar nesužibėjo nei žaidimuose, nei filmuose. Ateivis atvyksta į Žemę 1930 metais, į New Way City miestą, esantį kažkur Šiaurės Amerikoje. Ten jis medžioja stambią žuvį — mafijos bosą Bruno Bordžia, tačiau užduoties įvykdyti jam nesiseka ir jis gėdingai sugrįžta į tėvynę. Ten jaunuolį šimtui metų „stato į kampą" tam, kad jis pagalvotų apie savo elgesį. Atstovėjęs ir pagalvojęs, pasipiktinęs medžiotojas sugrįžta į 2030 metų Žemę. Jis vienas, neturi nei ginklų, nei ekipiruotės, yra tik kraujo troškimas ir noras sunaikinti kiekvieną gangsterį mūsų planetoje. Beveik visas žaidimas ir vyksta ateityje, tik retkarčiais grąžindamas mus į lygius –„flashback'us", t.y. į 1930 metus.

Žinomas Polo Andersono filmas pažadino visuomenės sąmonėje norą grožėtis medžiotoju, ir todėl žaidimas Predator: Concrete Jungle, neturintis, beje, jokių oficialių ryšių su neseniai pasirodžiusia kino juosta, sukuriamas tiems, kas „suvalgė" filmą, bet „neprisivalgė". Todėl pagrindinį veikėją matysime iš trečiojo asmens, nes taip kur kas patogiau stebėti jo judesius ir triukus. Žaidimo eigoje Plėšrūnas pamažu aptiks naujų savo karinio kostiumo detalių ir ginklų rūšių, tarp kurių bus ir firminis bumerangas bei žeberklas.

Nors žaidimas jau iš anksto nuo ESRB gavo cenzą Mature (paaugliams nuo 17 ir suaugusiems), kūrėjai nepamiršta apie Plėšrūno garbės kodeksą. Tie, kas panorės padaryti kruviną pirtį miesto gatvėse, žinoma, galės įgyvendinti savo norą, tačiau daugelyje misijų Plėšrūnui geriau išlikti nepastebėtam. Misijų tikslai kalba patys už save: „persekiok kažką", „prasiskverbk kažkur" ir „nudėk kažką be jokio triukšmo". Taip pat žadama daugybė įspūdingų akrobatinių sugebėjimų, kuriuos galės atlikti pagrindinis žaidimo veikėjas, vykdydamas savo pavojingas misijas.

O jeigu reikalas prieina iki muštinių (o iki jų jis prieina stulbinančiu pastovumu), tai Plėšrūnui geriau piršto į burną nekišti. Priešus mušti galėsime, panaudodami keturias skirtingas atakas — silpną, stiprią, kumščio smūgį į veidą ir iečių ataką. Iš smūgių serijų galima bus suformuoti įspūdingus kombo.

Negalime pasakyti, kad labai jau laukėme Plėšrūno debiuto šios kartos konsolėse arba, kad negalėtumėm gyventi be dar vieno žaidimo pagal pavėluota kino licenciją. Komanda Eurocom dar turi šansų „iškepti" nesusipratimą, panašų į Catwoman, o gali ir pakartoti Aliens Versus Predator nuostabios PC versijos sėkmę. Ir kaip jiems seksis, nuspėti niekas negali. Todėl lieka tik tikėtis :)

# GT4 PARDAVIMAI JAPONIJOJE PER DVI DIENAS PASIEKĖ MILIJONĄ

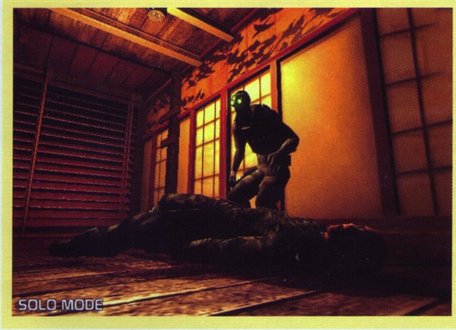
Kompanija SCEJ pranešė, kad gruodžio 28 pasirodęs automobilių lenktynių simuliatorius Gran Turismo 4 per pirmas dvi pardavimų dienas pasiekė milijoninę atžymą. Žaidimas pasirodė, praėjus trims metams po Gran Turismo 3 A-spec išleidimo. Visa frančizė pasaulyje buvo parduota bendru 36 mln. egzempliorių tiražu. Kitu

šio žaidimų kūrėjų, Polyphony Digital kompanijos, projektu turėtų tapti žaidimai GT for Boys (GT berniukams) ir seniai žadėtas Gran Turismo Mobile ekskliuzyvioje PSP versijoje. Europoje GT4 planuojamas išleisti pavasarį.

# SPECIALIOSIOS DIGITAL DEVIL SAGA IR SPLINTER CELL VERSIJOS

Iš karto du populiarūs konsoliniai žaidimai turėtų būti išleisti specialiose versijose šių metų pradžioje. Kalbu apie Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga Deluxe Box Set iš Atlus U.S.A. ir Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory Limited Edition iš Ubisoft. Į Atlus kompanijos „RPG'uškę" įeis lipdukas valdymo pulteliui, muzikinis CD su 30 garso takeliu ir Digital Devil Saga 2 plakatėlis.

Tuo tarpu Ubisoft į savo kolekcinę Splinter Cell versiją ketina įjungti papildomą DVD, kuriame bus pasakojama apie Semo Fišerio nuotykių trečiosios dalies sukūrimą, taip pat bus galima rasti specialiai parinktų koncepcinių paveiksliukų. Diskai bus pardavinėjami stilingoje metalinėje dėžutėje. Kolekcinis leidinys pasirodys kartu su paties žaidimo išleidimu, kuris įvyks 2005 metų kovo mėnesį.




# SQUARE-ENIX ANONSAVO DRAKENGARD 2

Kompanija Square-Enix paskelbė apie žaidimo Drakengard 2 kūrimo darbų pradžią. Žaidimo veiksmas vyks praėjus 18 metų po pirmosios dalies įvykių, o pagrindinio herojaus vaidmenį atliks veikėjas vardu Nowe. Drag-On Dragoon 2 (japoniškas pavadinimas) galės pasigirti tuo, kad dabar drakonai galės kautis ne tik ore, kaip buvo ankščiau, bet ir žemėje.

Drag-on Dragoon 2 pasirodymas Japonijoje turėtų įvykti pavasario pradžioje. Dėmesio! Šiuo metu žaidimą ketinama išleisti tik Japonijos rinkai. Apie kitus variantus nepranešama. Nieko keisto, nes originalus Drakengard buvo labai gerai priimtas Japonijoje, bet patyrė visišką fiasko JAV ir Europoje (daugelis ko gero pamena triuškinančią Alex šio žaidimo recenziją vasaros pradžioje? :)) Taigi visai gali būti, kad šį kartą žaidimas taps ekskliuzyvu Japonų rinkai.

# Legend of Kay

**Apie šį veikėją galiu pasakyti taip: rusvas, mėlynakis, gudrus, įžūlus, laukinis, nenuspėjamas ir kerštingas. Iš pradžių daro, o vėliau galvoja. Kaip jūs manote, apie ką aš čia? ;) Nė už ką neatspėsite! Tai — naujo kompanijos JoWood Productions žaidimo Legend of Kay pagrindinis veikėjas vardu Kay. Ir jis yra tiesiog... jaunas katinas–nindzė, nuostabiai mokantis kirstinius veiksmus.**

Šiaip Kajus nėra piktas gyvūnas, dar daugiau, jis yra taikios kačių šeimos Peng Lai atstovas, kurie nuo seno gyvena vienoje mitinėje Kinų jūros saloje. Tačiau kartą jų taikiam egzistavimui atėjo galas — kaimą, kuriame gyveno Kajus, užpuolė didelė beždžionių armija, kuriai vadovavo piktas orangutangas, imperatorius vardu Shun. Jis įvarė visus gyventojus į urvus ir privertė juos dirbti nuo aušros iki sutemų ir atvirkščiai :) Toks pat likimas laukė ir mūsų herojaus šeimos. Savaime suprantama, kad Kajus neketina taikytis su egzistuojančia „tvarka" ir nusprendžia atkeršyti imperatoriui, išgelbėti savo gentį ir sugrąžinti į salą taiką. Žodžiu, neprisikasi :)

Ginkluotas ir labai pavojingas Kajus nusprendė pradėti kovą, tačiau staiga priešas su visais kaimo gyventojais pabėga nežinoma krytimi. Kelias į nežinomą kryptį, savaime suprantama, eina per liulančias balas, tamsius miškus ir neįveikiamus kalnus :) O ten jau imperatoriaus Šud... — oj, atsiprašau, Šuno tvirtovė ranka pasiekiama.

Dabar, kai žaidimo tikslai ir motyvai aiškūs, aptarkime „geimplėjų". Legend of Kay — tai klasikinis „platformer'is" su RPG elementais ir veiksmo sudedamosiomis. Ir tai ne tik ne blogina žaidimo, o net atvirkščiai — prideda jam kažkokio žavesio, nes minėtų veiksmo elementų dėka žaidimas apie katiną–nindzę primena klasikinius filmus apie kovos menus. Netikite? Tuomet įsivaizduokite tokią situaciją: Kajų apsuko priešai. Jis nedelsiant iš nugaros ištraukia lazdą, pradeda ją sukti... ir nuo veiksmo ekrane jau neįmanoma atitraukti žvilgsnio. Gracingas judesys lazda, ir priešo kūnas iškraipomas nerealioje pozoje, Kajus atlieka smūgį koja atgal, ir prityręs priešas guli be sąmonės... Na kaip, patinka? O dabar įsivaizduokite, kad kačiuko arsenalą sudarys 50 skirtingų kovos judesių! Ir turėsite ant ko visus juos išbandyti, nes priešų žaidime yra apie 30.

Žaidimo RPG elementai yra tokie, kad savo kelionės metu herojus nuolat tobulina savo atakos ir gynybos parametrus, įgauna savybių naudotis naujesniais, geresniais ginklais.

Grafinė žaidimo sudedamoji jau dabar palieka labai malonų įspūdį. Sočios spalvos, efektingas šviesos ir šešėlių panaudojimas, gražus vanduo, atspindžiai, rūkas — visa tai padeda persikelti iš patogios sofos į mitinę salą. Vienu žodžiu, nors veiksmas ir vyksta mažame sausumos gabaliuke didžiulėje jūroje, visos lokacijos stulbinančiai skiriasi viena nuo kitos.

Ir jei kūrėjams viskas pasiseks, tai 2005 metų vasarį gausime intriguojančią, gerą ir žavią istoriją apie rusvą nindzę–katiną, skirtą bet kokio amžiaus žaidėjui.

Be to, visai gali būti, kad Legend of Kay taps ne tik deramu savo žanro atstovu, bet ir galės sukrėsti aukštai savo vietose sėdinčius kultiniais tapusius projektus, tokius kaip Ratchet & Clank, Jak & Dexter ir Sly Cooper. Svajonės, svajonės!

# NAUJOS SMULKMENOS APIE SUFFERING 2

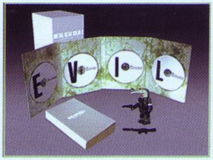
Naujas kompanijų Surreal ir Midway kūrinys prasideda ten pat, kur pasibaigė pirmoji žaidimo dalis. Jeigu žaidėjas buvo pripažintas kaltu dėl savo žmonos mirties, tai, pradėjus antrąją dalį (po pirmos dalies „save'ų" pakrovimo), žaidėjas taps galingu demonu. Jei jo kaltė nebuvo įrodyta, jam padės ir visapusiškai pagelbės žavi mergina vardu Karmen. Tarp kitų pakeitimų žadama galimybė naudoti tik dvi ginkluotės rūšis — šaudymą iš abiejų rankų ir karinių stacionarių įrenginių egzistavimą. Perėjimas iš normalios būklės į demono arba angelo režimą dabar vyks su keliais šalutiniais efektais, o priešai įgaus naują dirbtinį intelektą ir vizualinę įvairovę. Žaidimas Europoje pasirodys šių metų pabaigoje.

# NEED FOR SPEED 9 JAU KURIAMAS!

Kompanija Electronic Arts pradėjo darbus prie devintosios populiarios frančizės Need for Speed dalies. Žaidimas, tęsiantis Need for Speed Underground 2 tradicijas, pasiūlys mums daugybę originale nerealizuotų sprendimų. Oficialus anonsas ir pirmi vaizdeliai turėtų pasirodyti 2005 metų gegužės mėnesį. Šis žaidimas taps paskutiniu frančizės atstovu šios kartos konsolėse.

# METAL GEAR SOLID 3: THE EXTREME BOX

Kompanija Konami pranešė apie savo ketinimus išleisti naują DVD–Video, kuris vadinsis Metal Gear Solid 3: The Extreme Box. Nesunku nuspėti, kad naujasis japonų kompanijos kūrinys bus skirtas neseniai išleistam JAV ir Japonijoje žaidimui Metal Gear Solid 3: Snake Eater, o net keturiose jį sudarančiuose DVD diskuose galėsime surasti daugybę informacijos apie šio žaidimo paslaptis, praėjimo strategijas, kūrėjų komentarus ir kitų įdomių detalių apie visą frančizę. Taip pat komplekte bus knyga, kuri vadinsis The History of Metal Gear Series (frančizės istorija). Europoje Metal Gear Solid 3: The Extreme Box pasirodys šių metų kovo 29 dieną. Apie kitas versijas kol kas nepranešama.



# Tekken 5

**Niekam jau senokai ne paslaptis, kad Namco kuria penktąjį Tekken. Žaidimas prasideda ten, kur baigiasi Tekken 4, kurio atomazga (mūšis tarp Heihachi ir Jin'o) staiga užsitęsia, kuomet į mūšio lauką įsiveržia G-korporacijos kariuomenė. Vienas po kito, nepaisant milžiniškų nuostolių, pramoniniai kiborgai iš serijos Gun Jack puola senuką Heihachi. Po ilgo pasipriešinimo ir Jin'o pabėgimo, Heihachi lieka vienas apsuptas priešiškų mašinų, prikimštų sprogmenimis. Laikmačio skaičiai, tylos akimirka, ryškus pliūpsnis, BA-BACH!**

Nuo pat darbų prie eilinės frančizės dalies pradžios Namco atstovai pažadėjo pašalinti visus ankstesnės dalies trūkumus, kas iškart privertė gerbėjus galvoti apie Tekken 5 kaip apie žaidimą, pakeliantį frančizę į naują lygį ne tik vizualiai, bet ir „geimplėjaus" prasme. Įgyvendinta svajonė ar eilinė masinė psichozė? Pabandykim pasiaiškinti.

Žaidėjų teismui bus pristatytas net 31 kovotojas (nors sužaisti galėsime tik už 30 iš jų). Susitikimo su jumis laukia-nesulaukia Kuma, Craig, Heihachi, Mokujin, Roger, Anna, Wang, Ganryu, Baek, Devil Jin, Bruce, Jinpachi, Law, Hwoarang, King, Raven, Asuka, Feng, Christie, Paul, Jack-5, Lei, Nina, Steve, Kazuya, Ling, Jin, Lee, Julia, Yoshimitsu ir Bryan. Šiame sąraše patyręs „geimeris" ras tiek naujokų (Asuka, Ravem, Feng), tiek serijos veteranų (Bruce, Roger, Nina, Paul ir kt.) (domu, kad penktoje dalyje mūsų laukia net du bosai (Evil Jin ir Jinpachi), iš kurių tik už vieną galėsime žaisti patys. Aišku, kad visi veikėjai turi savitą kovos stilių, naujus judesius ir 10 smūgių kombo. Čia jokių siurprizų lyg ir nėra.

Staigmenos atsirado ten, kur jų ypatingai niekas ir nelaukė — vieno žaidėjo režime (papildomame adventure žanro mini žaidime, iš dalies primenančiame Tekken Force režimą). Čia mums reikės uždirbti pinigus ir patirties taškus. Patirtis parodo meistriškumo lygį (daną), o pinigų prireiks tam, kad nusipirktumėte visokiausių papuošalų jūsų veikėjui ir suteiktumėte jam „nepakartojamą“ stilių. Kaip jums patinka, pavyzdžiui, Law, apsirengęs virėju, su keptuve už nugaros? O Jack-5 su šalmu ir raketiniu šautuvu? Patikėkit, atrodo labai įspūdingai. Neramina tik vienas dalykas — labai jau visa tai primena Soul Calibur II ir Virtua Fighter 4: Evolution. Ir jei su pirmu viskas aišku (žaidimą kūrė pati Namco), tai tiesioginiai Ju Suzuki idėjų skolinimai (Sega) atrodo, švelniai tariant, negražiai.

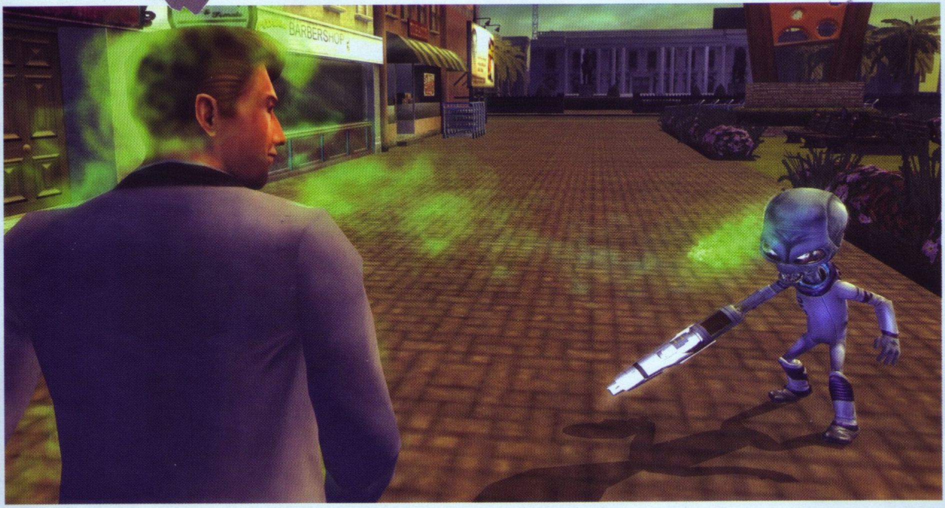
Tekken 5 versija, jau pasirodžiusi žaidimų automatuose, taip pat konsolinės versijos klipukai (priminsiu, kad būsimas hitas pasirodys ekskliuzyviai Sony platformoje) leidžia kalbėti apie žaidimą pakankamai tvirtai. Akivaizdu, kad grafine prasme Tekken 5 tikrai kelia žanrą į naujas aukštumas ir pasižymi įspūdingais spec-efektais bei daugiapoligoniais herojų modeliais. Ypač stulbina „background'ų“ kokybė: atspindžiai ir blyksniai koplyčioje, ugnies liepsnos degančiame Honomaru kaime, gėlių lapeliai ir žolės stiebai lauke jei nenustebins, tai tikrai pradžiugins net ir visko mačiusį „geimerį“. Arenos mums siūlomos kaip „uždaros“ (apribotos sienomis), taip ir „atviros“ (arba „begalinės“, kaip ankstesniuose serijos žaidimuose). Kaip ir anksčiau, juose bus ir daužomų objektų, be to, galima bus atlikti ir specialius judesius panaudojant sienas.

Apskritai, penktosios dalies kovų sistema greičiau primena Tekken 3 ir Tekken Tag Tournament, nei Tekken 4. Veikėjų judėjimas PS2 versijoje bus atliekamas 8-way run sistemos pagalba, „sidestep'ai“ bus vykdomi dvigubu atitinkamos krypties mygtuko paspaudimu. Stūmimai apskritai pašalinti. O svarbiausia žaidimo naujovė — tai juggle. Nuo šiol, pakėlus priešą į orą, turėsime galimybę tiesiog žongliruoti juo, nesuteikiant jokios progos apsiginti. Labai drąsus ir labai ginčytinas kūrėjų eksperimentas, reikia pasakyti. Matėme 10 smūgių ilgio juggle-kombinacijas, kurios atimdavo beveik visą energijos juostelę, ir tai visai nedžiugina. Tik pagalvokite: praleidę tik vieną vienintelį į orą pakeliantį smūgį, galėsite jau dėti pultelį šalin — mūšio rezultatas jau žinomas. Nors aš neabejoju, kad minėtam atvejui Namco paslėpė kelis Tūzus kišenėse, kurie leis tokių „nemalonumų“ išvengti.

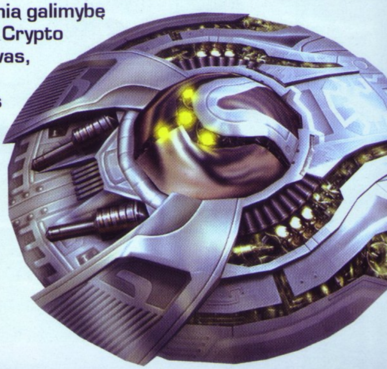
Tekken 5 PS2 konsolėje turi pasirodyti šių metų vasario mėnesį (JAV ir Europa), japonų versija pasirodys kiek vėliau (kad ir kaip būtų keista). Spėju, kad šį kartą Namco ketina ištaisyti visus žaidimo „bug'us“ Kylančios Saulės šaliai, o ne atvirkščiai, kaip būdavo anksčiau. Bet kokiu atveju laukimas eina į pabaigą, draugai. Ready? FIGHT!

| Kūrėjas | Namco | Žanras | muštynės |
|---|---|---|---|
| Leidėjas | Namco | Išleidimo data | Dar nepaskelbta |

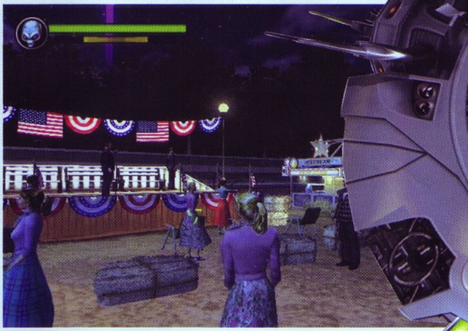
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | Laukiamas |
|---|---|---|




# Destroy All Humans!



Kompanijos THQ ir Pandemic Studios siūlo mums be galo įdomią galimybę naikinti mūsų planetos gyventojus, žaidžiant už ateivį vardu Crypto Sporidium 137. Jis — kažkada galingos rasės Furon atstovas, bando atgauti prarastą DNR kodą, kurį turi kai kurie žmonijos atstovai. Tam, kad šį kodą gautų, ateiviams reikės nužudyti jo turėtoją. Štai tokie reikalai. Kam ateiviams prireikė to kodo — paklausite jūs. Atsakau. Jis reikalingas tam, kad sėkmingai būtų tęsiamas ateivių rasės klonavimo procesas. Šiuo metu visa jų populiacija sudaro apie 2000 egzempliorių. O mūsų herojus, Crypto, yra tik „vienas iš“, ir jo protėviu buvo, kaip nesunku nuspėti, Crypto Sporidium 136 :) Dabar gi, kai užduotis apibrėžta ir aiški, mums (jau greitai) belieka ją vykdyti. Ir nereikia ypatingai užsiciklinti ant to, kokį būtent žmogų žudyti... triuškinam visus, o tada jau išsiaiškinsim!



Ateivis nebūtų ateiviu, jei negalėtų naudotis paranormaliomis savybėmis: psichokineze, telepatija, hipnoze ir, žinoma, savybe įtraukti reikiamą DNR iš nieko neįtariančių žmonių. Taip pat Crypto galės naudotis mirties spinduliu ir iki dantų ginkluota skraidančia lėkšte, liaudiškai vadinama tiesiog NSO.

Crypto galės pritaikyti sau žmonių išvaizdą, tuo pačiu klaidindamas savo persiekiotojus. Tačiau šio (kaip ir daugelio kitų) triuko kaina yra pakankamai didelė, nes herojaus negamtinių galių specialaus indikatoriaus juostelė drastiškai sumažėja. Kai tik ji pasieks nulinę atžymą, Crypto taps pats savimi. Taigi tuomet pasirinkimą turėsite nedidelį: arba kautis iš visų jėgų visais turimais ginklais, arba tiesiog bėgti tol, kol indikatoriaus energija neprisipildys vėl.

Žaidimas padalintas į lygius. Pirmas — namų ūkis, kuris tuo pačiu metu yra ir apmokymo lygis. Perėję jį, sužinosite, kaip veikia žaidimas ir ką jame reikia daryti. Kiekvienas lygis turės kelis tikslus, ir tik įvykdžius juos visus, galima bus pereiti į naują. Be to, žaidime bus galima surasti paslėptų artefaktų, kurie gerina veikėjo galias bei tobulina ginklų arsenalą.

Žaidimo muzika — produktas, priskiriamas praeito amžiaus 50–ųjų metų kino klasikai su dramatiniais motyvais. Tuo tarpu

grafika atrodo vienodai gerai ir ant PlayStation 2, ir ant Xbox. Pagrindinis herojus sumodeliuotas puikiai ir juda labai natūraliai. Ko, deja, negalima pasakyti apie aplinkinius žmones, kuriuos buvo galima matyti demonstracinėje versijoje. Tačiau galutines išvadas dėl to dar daryti per anksti, nes kūrėjai dar turi laiko patobulinti grafinį varikliuką iki šių metų pavasario pradžios, kai žaidimas pasirodys Europoje. Taigi nepraleiskite progos „sunaikinti visus žmones", nes vietoj jūsų tą padarys kaimynas!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kūrėjas | Pandemic Studios | Žanras | veiksmo/nuotykių |
| Leidėjas | THQ | Išleidimo data | 2005-03 |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |

# 2004-ŲJŲ GERIAUSI

**Ką gi, perlipome 2004-uosius, ir prieš startuodami naujaisiais metais, prisiminkime praėjusius ir pagerbkime pačius geriausius bei įdomiausius 2004-ųjų metų žaidimus.**

**Pradedame, be abejo, nuo paties esminio apdovanojimo — Metų Žaidimo. Praėjusiais metais pasirodė iš tiesų nemažai kokybiškų darbų, kurių daugelis laukė. Ir net neabejojame, kad išrinkę vieną, nuliūdinsime kitus, tačiau taip jau yra su tais rinkimais — vieni laimi, kiti lieka nuošalyje. Kad ir kaip būtų, praėjusiais metais šiuo Metų Žaidimo titulo atžvilgiu apsispręsti nebuvo sunku, ir, manome, daugelis sutiks su išrinktuoju į pirmąją vietą bei kitas dvi prizines „pakylas“.**

# METŲ ŽAIDIMAS — GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS!

O kaip galėjo būti kitaip? Su GTA kitaip nebūna :). Tiesa, pasirodžius pirmajai informacijai apie naująjį GTA, buvo gan neramu, kad kūrėjai ėmėsi nerealių užmojų ir pervertino savo galias. Tik pamanykite, ruošiasi padaryti penkis kart didesnį už Vice City, suteikti RPG savybių, dar daugiau laisvės! Neįmanoma! Dar labiau padėti glumino sunki tuometinė Rockstar būsena: studijai teko atlaikyti priešiškai sutiktą ir finansiškai nesėkmingą Manhunt pasirodymą, sukėlusį aibę skandalų ir neramumų. Atrodė, kad ekscentriški kūrėjai jau peržengė ribą, ir iš jų nieko gero nesulauksime.

Tačiau rezultatas pralenkė bet kokius lūkesčius. Pacituokim Artoją: „San Andreas sudarytas iš keturių milžiniškų miestų bei keleto mažų miestelių. Važiuojant iš vieno į kitą, jus supš pasakiški kraštovaizdžiai. Teks pakeliauti ir kalnų masyvais, ir betoninėmis autostradomis, ir žemdirbių dirbamomis pievomis, ir siaurais gūdžių miškų takeliais, ir dykumomis, ir dar bala žino kur. Toliau pabandysiu jus įtikinti, kad meluoju... Norint nukakti iš vieno SA galo į kitą, pasirinkus motokrosui skirtą motociklą ir greičiausią kelionės būdą tiesiai, miškais ir kalvomis kertant visus kelio vingius, teks sugaišti apie 15 minučių. <...> GTA:SA norėtųsi lyginti su Sims arba Final Fantasy žaidimais. Iš tikrųjų tai yra tarpinis variantas tarp šių žaidimų. Kaip pastebėjote, kūrėjai visiškai atrišo jums rankas, nebeliko jokių papildomų norų ar troškimų, kad būtų kitaip. Tiesa pasakius, GTA:SA sudėta viskas, apie ką galima svajoti, jei tik svajojama proto ribose“. (VA Nr. 11, reitingas — 96).

Grand Theft Auto: San Andreas susilaukė milžiniško populiarumo. Iki šiol parduota apie 4 milijonus žaidimo kopijų. Šis skaičius, ko gero, būtų dar didesnis, jei tuo pat metu kaip GTA:SA nebūtų pasirodęs hitas Halo 2, tačiau toks jau yra tas intensyvusis žaidimų industrijos laikotarpis. Prie finansinės sėkmės prisidės ir ant žaidimo sukurtas machinima filmas — San Andreas priešistorė, kuris bus platinamas DVD diske bei audio CD garso takelis.

## 2. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Su Princu situacija buvo panaši. Po didžiulės Sands of Time sėkmės kūrėjai staigiai pradėjo ruošti tęsinį, o tai nuteikė nelabai optimistiškai. Čia juk ne FIFA ar NBA serija, kurias kasmet gali leisti, pakeitęs oficialias komandas ir šį tą patvarkęs. Dar daugiau, kūrėjai žadėjo kardinaliai pakeisti žaidimo herojų ir pačią nuotaiką iš lengvabūdiškos ir šviesios į tamsią ir pragaištingą. Paprastai tokio masto žaidimai kuriami keletą metų, tačiau Ubisoft dar kartą įrodė, kad yra aukščiausio lygio kompanija, turinti puikias kūrėjų studijas. Praėjus lygiai metams, jie pateikė visiškai kitokį Princą, stojantį į kovą su pačiu likimu. „Nuo šiol princas pateisina visas priemones savo tikslo siekimui, tad pasiruoškite nemažai žiaurumo dozei. Jei paklausite manęs, viso to antrajai žaidimo daliai tikrai nereikėjo, tačiau vis tiek labai gerai vertinu šioje srityje atliktą darbą. Žaidimo išvaizda ir siužetas puikiai pateisina netikėtą žiaurumo proveržį ir sukuria itin patrauklią nišą kautynėms. Bravo Ubi! Jei visi kūrėjai taip skrupulingai įvedinėtų naujas „geimplėjaus" savybes į savo žaidimų tęsinius, blogų tęsinių paprasčiausiai nebūtų" (Artojas, VA Nr. 12, reitingas — 91).

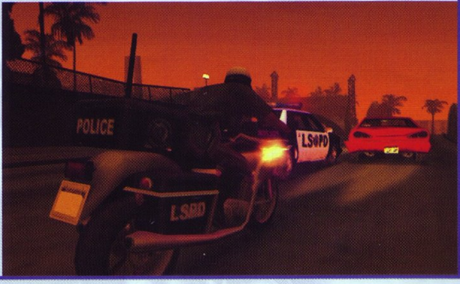
## 3. JAK 3

O štai dėl trečiosios Jak dalies abejonių visiškai nebuvo. Kūrėjai toliau keliavo sėkmingu pirmųjų dviejų dalių keliu, dar labiau sumaišydami ribas tarp platforminio, nuotykių ir veiksmo žanrų. Žaidimą verta pagerbti ir už tai, kad jis puikiai užbaigia Jak and Daxter trilogiją, vesdamas žaidėjus per nepaprastą istoriją, pilną draugystės, išdavystės, mirčių ir ilgai laukto paslaptingosios Precursor civilizacijos supratimo. Ką čia bepridursi, verskite puslapius ir skaitykite Mėnesio žaidimo apžvalgą.

**Veiksmo žaidimai — pati gausiausia pastaruoju metu kuriamų darbų grupė, tad čia konkurencija be galo didelė. Be to, vis sunkiau darosi išskirti grynojo veiksmo žaidimus, mat į juos įsimaišo nuotykių ar vaidmenų žaidimų elementų. Tai kažkuo primena kino filmus — juk kiekviename filme yra ir veiksmo, ir nuotykių, ir dar galybės elementų. Kad ir kaip būtų, prie veiksmo žaidimų šiuo atveju nusprendėme priskirti intensyvius tikroviškus žaidimus, kurių pagrindas yra kautynės, ginklai ir negailestingas susidorojimas su priešais.**

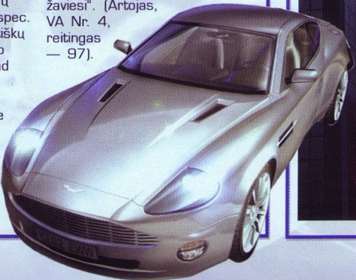
## METŲ VEIKSMAS — GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Vėl gi, kaip ir Metų Žaidimo kategorijoje, tarp galybės veiksmo žaidimų lyderis praėjusiais metais buvo aiškus. Naujasis GTA pasiūlė išties daug ir išties nepakartojamo veiksmo bei įtampos. Įvairiausios misijos, galimybė vadovauti „gangų" komandai, „drive-by'ai" ir visas kitas žiauriausiuose „west-coast" filmuose matytas scenas galime išgyventi patys. „Žaidime yra per 100 įvairiausių užduočių (įskaičiuojant ir siužetines misijas). Tiesą pasakius, siužetinės misijos, kaip ir įprasta, nestokoja originalumo nei užduočių formulavime, nei pateikime, nei pačiame vykdyme. Jums teks atlikti begales pačių neįtikinamiausių veiksmų, paminint tokius dalykus kaip dėžių su sprogmenimis mėtymas kolegai iš važiuojančio traukinio, krovinių eskortas, darbas su autokaru, kombainu, vilkiku, lenktynės su bagiais, lėktuvų pilotavimas ir kovinės oro misijos, nardymas, slapti įsilaužimai ir vagystės iš namų ir t.t.". (Artojas, VA Nr. 11)



## 2. JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING

Ar dar prisimenate pastarąjį dar žiemą įvykusį Agento 007 pasirodymą? Pirmą kartą PS2 konsolėje Bondas buvo parodytas visas — žaidimas buvo ne pirmo, o trečio asmens, ir tai jam išėjo tik į naudą. EoN buvo išties įspūdingas ir kas žingsnis stebino savo netikėtumais. „Kalbant chemikų terminologija, EON galima būtų pavadinti persotintu tirpalu. Žaidime tokia aukšta skirtingų žaidimo tipų, spec. efektų, beprotiškų triukų ir azarto koncentracija, kad net saldu darosi. Norint viską paminėti, tektų be perstojo užsikirtinėti, kadangi vienos žaidimo dalys puikesnės už kitas, tačiau prabilus apie jas, nevalingai prisimeni dar daugiau pasakiškų momentų, kurie prieš tai paminėtus paverčia nuosėdomis ant dugno. EON — vienas tų žaidimų, kurį žaisdamas be perstojo aikčioji ir juo žaviesi". (Artojas, VA Nr. 4, reitingas — 97).



## 3. HITMAN: CONTRACTS

Trečiasis Hitman pasirodymas galbūt ir nesukėlė tokio furoro bei neatnešė tokios finansinės sėkmės, kokios iš jo tikėjosi Eidos, tačiau žaidimas buvo išties kokybiškas ir įtraukiantis, vertas stovėti ant veiksmo žaidimų pakylos. Tamsios aplinkos, „flashback'ai", pikti ir pagiežingi personažai kūrė labai įtaigią atmosferą, o įvairūs misijų įveikimo keliai leido eksperimentuoti ir mėgautis rezultatais. „Kiekviename iš didžiulių lygių galima rasti ne vieną kelią bei situacijų rinkinį, ir kiekvienas pasirinktas kelias ar sprendimas turės savo pasekmes. Pavyzdžiui, niekas jums nedraudžia įsiveržus į kambarį brutaliai iššaudyti visus priešininkus, tačiau tokiu būdu sukelsite aliarmą, ir toliau bus labai, labai sunku išlikti gyvam. Vis tik 47-asis agentas geriau ir efektyviau dirba likdamas nepastebėtas. Pastovus drabužių keitimas, įvairūs specialūs aplinkos daiktų panaudojimas, kūrėjų gudriai įpintas į veiksmą".
(Ryčka, VA Nr. 5,
reitingas

**Su šia nominacija turėjome daugiausia vargo. Grynasis nuotykių žaidimų arba vadinamųjų „kvestų" žanras, kad ir kaip būtų gaila, išnyko. Na, o įvairius šių žaidimų elementus pradėjo naudoti veiksmo žaidimai bei platformeriai — dar vienas smarkiai pasikeitęs žanras, kurį taip pat nusprendėme priskirti prie nuotykių kategorijos. Trumpai tariant, nuotykių žaidimas yra tas, kuris paremtas kokia fantazijų aplinka, ir jame be gryno veiksmo yra ir „kvestų" ar platformerių žaidimų savybių.**

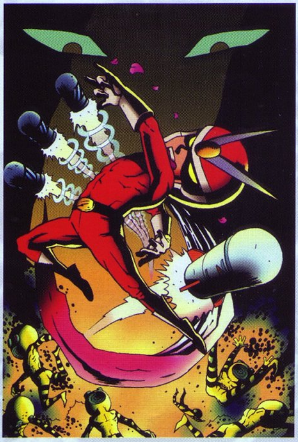
## METŲ NUOTYKIAI - JAK 3

Būtent vertindami pagal minėtus kriterijus, geriausiu praėjusių metų nuotykiu išrinkome paskutinę Jak & Daxter serijos dalį. Prasidėjęs kaip platformeris ir nustatęs naujus žanro standartus, Jak toliau vystėsi ir išaugo iki didžiulio bei erdvaus žaidimo, pilno įvairiausių galimybių ir įdomių tyrinėjimui vietovių. Kūrėjai išties nuoširdžiai dirbo, siekdami išreikšti savo fantaziją ir perteikti mistišką pasaulį bei jo herojus. Na, keliais sakiniais čia nieko nepasakysi, skaitykite puikią dvigubą Žygio ir Dante's recenziją.

## 2. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Antroji modernaus Princo dalis kaip diena nuo nakties (tiksliau naktis nuo dienos) skiriasi nuo pirmtako Sands of Time. Tačiau nepaisant intensyvaus veiksmo sureikšminimo ir begalinių kovų, Warrior Within vertiname kaip nuotykių žaidimą ir statome jį ant geriausiųjų pjedestalo šioje kategorijoje. „Kaip ir pirmoje dalyje, PoPWW lygiai sudaryti iš milžiniškų galvosūkių sekų. Galvosūkiai, kaip ir seniau, padalinti į dvi dalis, aš jas pavadinau „reakcijos" ir „mąstymo". Reakcijos galvosūkiai — tai įprasti kliūčių ruožai, sudaryti iš prarajų, pjūklų, švytuoklių, besisukančių peilių ir t.t." (Artojas, VA Nr. 12).

## 3. VIEWTIFUL JOE



Trečiąją vietą nuotykių žaidimų kategorijoje nusprendėme skirti „išsišokėliui" į GameCube platformos. Tapęs vienu geriausiu žaidimu Nintendo sistemoje, Viewtiful Joe puikiai pasirodė ir perkeltas į PlayStation 2, bei netrukus susilauks tęsinio. „Gerai įsigilinęs į Viewtiful Joe, radau Mega Man pamatus, taip stipriai apkarstytus ir apdažytus įvairiausiais efektais, muzika ir naujos kartos poreikiais, kad maskuotė tapo beveik neįžiūrima." (Dante, VA Nr.10, reitingas — 92).

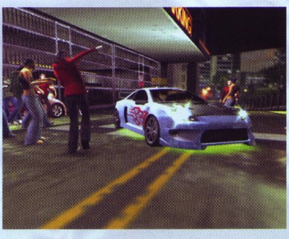
**Šiam žanrui metai buvo išties sėkmingi. Sulaukėme tiek rimtų ir puikių tęsinių, tiek ir naujienų. Tiesa, pagrindinis pretendentas į galimą titulą nespėjo pasirodyti (kalbame, be abejo, apie GT4), tačiau ir be jo buvo galimybių palenktyniauti įvairiose vietose — nuo gatvių lenktynių iki snieguotų ralio trasų.**

## METŲ LENKTYNĖS - BURNOUT 3

Ilgai lauktas ir studiją pakeitęs tęsinys pasirodė tiesiog stulbinančiai. EA meistriškai sulipdė lenktynių žaidimą, pilną parako užtaiso, kuriame pagrindiniai akcentai sudėti ant agresyvaus ir beprotiško važiavimo, sukeliant kuo daugiau įspūdingesnių avarijų. Žaidimas išties platus ir didžiulis, o labiausiai patrakęs režimas Crash siūlė net 45 segmentus, ir tai tik nedidelė dalelė to, ką galėjome čia nuveikti. „Iš viso galima užsitarnauti priėjimą prie 7 automobilių klasių. Tarp jų tokios mašinos, kaip džipai, sunkvežimiai, autobusai, formulės–1 ir galybė sportinių automobilių. Lenktynės vyks net trijuose pasaulio žemynuose — Amerikoje, Europoje ir Tolimuosiuose Rytuose, kurių kiekvienas prigrūstas užsiėmimų

ir prizų. Taures iškovoti galėsi ne vien skindamas pergales rungtynėse, bet ir vykdydamas šalutinius tikslus. Veiklos visąlaik bus apstu, įsitraukęs į Burnout (o tam daug laiko neprireiks), ištrūkti galėsi tik po keliasdešimt valandų“. (Žygis, VA Nr. 10, reitingas — 98).

## 2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Antroji NFSU dalis, nepaisant kaip niekad didžiulės konkurencijos ir galybės šventėms pasirodžiusių super hitų, tapo perkamiausiu žaidimu ir topų viršūnėse išsilaikė beveik du mėnesius. Iš tiesų, pogrindinių lenktynių aistra per metus neužgeso, o žaidimas suteikė galimybę pajusti lenktynių miesto dvasią ir laisvę. „Jie paliko tą patį mielą ir lengvai pamišusį, arkadinį ir baisiai „užkabinantį“ žaidimą, kurį mes pamėgom dar pernai, tačiau jį dar labiau praturtino: pastatė milžinišką miestą, kad pasijustume taip, it žaistume GTA ar Midnight Club, išplėtė žaidimo galimybes, patobulino „tiuningą“ (daug daugiau dalių ir nustatymo galimybių), galų gale įvedė ekonominį modelį. Rezultatas gavosi išties pasakiškas“. (Artojas, VA Nr. 12, reitingas — 88).

## 3. RICHARD BURNS RALLY

Šis žaidimas sukėlė išties daug emocijų. Pirmiausia kraipėme galvas, klausydamiesi nerealių pažadų iš kažkokio nežinomo Ričardo Burnso ir Co. Sunku buvo patikėti, kad naujas darbas nustums į šoną patį Makrėjų, tačiau sulaukę ir išbandę žaidimą, buvome priversti tuo patikėti. Žaidimas privertė pamiršti tai, ką mokėjome, ir teko mokytis vairuoti iš naujo. „RBR tikrai sudėtingas ir kamuojantis žaidimas, tačiau patys suprantate, kiek malonumo jame teikia pergalės. O ir jos ne visiems reikalingos. Tiesiog, važinėdamas Japonijos trasomis vidutinišku 30–60 km/h greičiu, jutau malonumą vairuoti. Tiesiog vairuoti“. (Artojas, VA Nr. 10, reitingas — 89).

**Muštynių žaidimų praėjusiais metais nebuvo daug. O tie patys keli pasirodę buvo serijų tęsiniai. Iš tiesų, kažko unikaliai naujo, matyt, nelabai sugalvosi šiame žanre, tačiau džiugu tai, kad tęsiniai buvo tikrai novatoriški ir pateikė daug įdomių pakeitimų bei papildymų.**

## METŲ MUŠTYNĖS - DEF JAM: FIGHT FOR NY

Prieš pasirodant 2003-iaisiais pirmajam Def Jam žaidimui, rodės, sulauksime tik paviršutiniško komercinio bandymo išnaudoti populiarias repo žvaigždes, tačiau žaidimas pasirodė labai kokybiškas bei unikalus ir išaugo į naują seriją. Fight for NY sugrįžo su dar daugiau įvairių galimybių, veikėjų, ilga ir įdomia muštynių kampanija bei dar puikesniu hip-hopo garso takeliu. „Vertinant Def Jam: Fight for NY kaip tęsinį, komplimentų nereikėtų pagailėti, kadangi viskas, ko pasigedome pirmojoje dalyje, yra antrojoje. Žaidimo mastai išplėsti labai stipriai, o apie turinį geriausiai papasakos skaičiai: daugiau nei 70 kovotojų, tarp kurių daugiau nei 40 yra garsenybės — hip-hopo pasaulio žvaigždės; 30 licencijuotų kūrinių garso takelyje; daugiau nei 20 kovų arenų; 10 kovos režimų". (Žygis, VA Nr. 11, reitingas — 92).

## 2. DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

Visuotinis skaitytojų numylėtinis DBZ: Budokai pačioje metų pabaigoje susilaukė trečiosios dalies. Tai stebėtinai įtraukiantis žaidimas, puikiai perteikiantis DBZ dvasią. Užbėgdami už akių, pasakysime, kad tai geriausias DBZ žaidimas iki šiol, na, o išsamius įspūdžius skaitykite recenzijoje kitame VA numeryje.

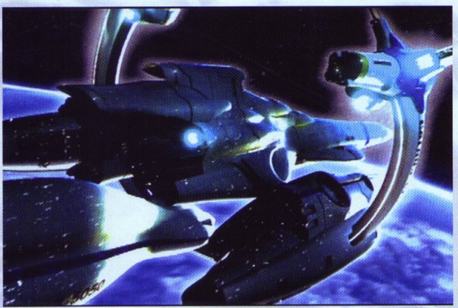
## 3. MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Antrasis MK žaidimas PlayStation 2 konsolei pateisino savo lūkesčius ir pasistūmėjo į priekį, lyginant su Deadly Alliance. Dar daugiau žiaurumo, patogesnis valdymas, smagūs ir keisti mini žaidimai bei nuostabus Konquest režimas. „Naujausia dalis, kurioje labai sudėtinga prieiti iki to momento, kuomet galėsiu sau pasakyti: „atrakinau ir padariau šiame žaidime viską!". Neatsibostantys Kombat Chess ir Puzzle Kombat režimai, apytiksliai 30 valandų trunkantis naujoviškas Konquest režimas, 24 unikalūs kovotojai, apie 50 fatality ir net 700 atrakinamų „bonusų" — visa tai padaro MK Deception žaidimą tikru „perlu" tarp PS2 konsolės muštynių". (Alex, VA Nr. 11, reitingas — 89).

**Šis žanras dėmesiu skųstis tikrai negali. Praėjusiais metais sulaukėme nemažai puikių RPG žaidimų, perkeliančių mus į skirtingus pasaulius, leidžiančių tapti unikaliais didvyriais ir kovoti su įvairiausio plauko blogiu.**

## METŲ RPG — STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Geriausiu RPG tampa ilgai ir nekantriai laukta trečioji „Žvaigždžių vandenyno" dalis. „Savo amžiuje mačiau daug RPG žaidimų. Visokių — nuo klasikinių, kaip pirmosios Final Fantasy dalys, iki super sudėtingų, kaip Unlimited Saga. Tačiau nė vieno iš jų nelaukiau taip, kaip Star Ocean: Till the End of Time.



Intensyvaus veiksmo mūšių, fenomenalaus siužeto, gilaus strateginio planavimo, unikalių fantastinių lokacijų ir milžiniškų veikėjų tobulinimo galimybių mišinys padaro Star Ocean vienu didžiausiu visų laikų RPG žaidimu, kurį nedvejodamas statyčiau šalia FF7 ir Xenogears. RPG, kuriam prireikė beveik kartos tam, kad atkeliautų pas mus, pasirodė iš tikrųjų nusipelnęs tęstis iki Visų Laikų Pabaigos". (Alex, VA Nr. 10, reitingas — 96).

## 2. SHADOW HEARTS — COVENANT

Antrąją vietą suteikiame visiškai kitokios prigimties vaidmenų žaidimui. Populiaraus Midway žaidimo tęsinys palieka nuošalyje tradicinius fantasy pasaulius ir RPG dvasią perkelia į Pirmojo Pasaulinio karo laikus. „Tikri istoriniai įvykiai šiame žaidime tarnauja kaip fonas toms okultinėms magiškoms intrigoms, kuriomis remiasi pagrindinė siužetinė linija, bet jų dėka žaidime atsiranda ir tikros istorinės asmenybės (Grigorijus Rasputinas, Rusijos princesė Anastazija, Rusijos caras Nikolajus) ir tikros vietovės (Wales karalystė, Kanai, Paryžius ir kt.)". (Alex, VA Nr. 12, reitingas — 93).

## 3. FINAL FANTASY X–2

Na, kokie gi gali būti RPG apdovanojimai be Final Fantasy :)? Gaila, kad iais metais sulaukėme tik išplėtimo — Final Fantasy XI Europoje nespėjo pasirodyti, o ir išleistas žaidimas kol kas dar pradžiugintų tik nedaugelį laimingųjų — online galimybės mūsuose dar išties nedidelės. Tačiau Final Fantasy X–2 galima drąsiai statyti į gretas su pilnais RPG žaidimais ir skirti jam vietą ant geriausiųjų pakylos. „FFX–2 labai skiriasi nuo kitų FF dalių ne tik tuo, kad tai gryniausias tęsinys, bet ir dauguma kitų aspektų. Pavyzdžiui, FFX–2 yra trys ir tik trys veikėjai, arba greičiau veikėjos, nes visos jos labai egzotiškos ir gražios merginos; žaidimas pilnas šypsenų, humoro, lengvabūdiškumo, o nostalgija/drama, būdinga FF, čia atidedama į antrąjį planą; grįžta ir seniai visų pamiršti job system bei atb matuoklis; tonos „mini-game'ų" muzika pasikeitusi 180 laipsnių ir...ir dar daug kas, ko dabar sakyti neturėčiau". (Pjovėjas, VA Nr. 3, reitingas — 95).

**Siaubo žaidimų žanre praėjusiais metais sulaukėme ne tik žinomų ir puikių serijų tęsinių, bet ir maloniai, tiksliau, siaubingai nustebinusių naujienų :). Džiugu, kad žanras plėtojasi ir ieško naujų galimybių, kaip mus priversti dar labiau bijoti ir nemiegoti naktimis...**

## METŲ SIAUBAS — PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY

Daugelį galbūt nustebins toks šio žanro geriausiųjų išdėstymas, tačiau šiuo atveju vertiname ne žaidimo populiarumą, serijos žinomumą ar „geimplėjaus" galimybes. Svarbiausia yra įtaiga ir žaidimo sukeliamas siaubo jausmas, o šiuo atžvilgiu tiesiog nepralenkiamas buvo Project Zero tęsinys Crimson Butterfly. „Project Zero 2: Crimson Butterfly yra tikras perlas, klasika tampantis šedevras ne tik tarp savo žanro atstovų, bet ir tarp konsolinių žaidimų apskritai. žinoma, kad ir koks šis kokybiškas žaidimas būtų, reikia pripažinti, kad jis nėra skirtas masinei auditorijai. Alfredo Hičkoko filmų žavesys kartu su japonų kultūros nacionaliniais elementais — miinys, suprantamas toli gražu ne kiekvienam. Tačiau rimti žaidėjai, kurie domisi survival horror žanru, tikrai atras sau kažką naujo ir įdomaus". (Alex, VA Nr. 4, reitingas — 92).

## 2. FORBIDDEN SIREN

Ant kelių populiarių frančizių besilaikantį žanrą labiausiai praėjusiais metais sudrebino visiškai naujas pirmosios Silent Hill dalies režisieriaus Kejitiro Tajama darbas, privertęs žaidėjus patirti naują siaubo jausmą ir kitaip, nei įprasta išgyventi tamsias istorijas. „Forbidden Siren — tai milžiniškas protrūkis, būtent tas šuolis, kurio taip ilgai laukė žanras. Taigi galutinė išvada: visiems siaubo žaidimų mėgėjams — „must have", kitiems rekomenduojama detaliam susipažinimui. Jei tarp tokių atsiras silpnų nervų žmonių, jų paprašysiu turėti valerijono ir validolio atsargų namuose arba į viso pasitraukti". (Alex, VA Nr. 6, reitingas — 87).

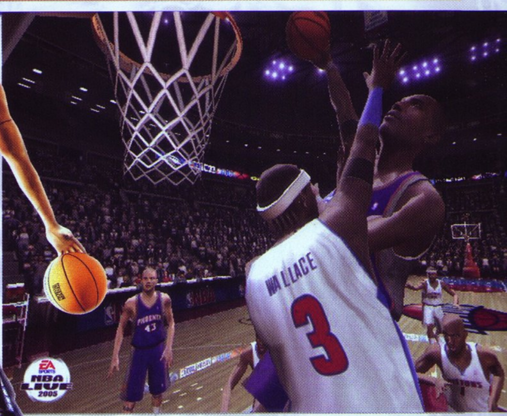
## 3. SILENT HILL 4: THE ROOM

Ketvirtoji ir paskutinė šios kartos konsolėms skirta Silent Hill dalis tapo išties eksperimentine. Kūrėjams teko laviruoti tarp noro uždirbti iš serijos populiarumo ir kartu jos „nesupopsinti", o padaryti įdomią ištikimiems fanams. Dėl to The Room išėjo labai skirtingas, nei kiti serijos žaidimai, ir nors dėl to jo negalima pavadinti geriausiu, vietos ant šios pakylos jis tikrai vertas. „Silent Hill baugino, Silent Hill 2 baugino ir priversdavo susimąstyti, Silent Hill 3 baugino taip, kaip to nedarė niekas. Silent Hill 4 „žudo" laiką ir kartais atpalaiduoja. Ką gi turime galiausiai? Hitą? Žanro evoliucionavimą? Ne. Žaidimo problema yra ta, kad kūrėjai taip susigundė naujomis idėjomis, kad visiškai pamiršo apie jų realizavimą. Su kiekviena nauja idėja žaidimas daro vieną žingsnį į priekį, o su jos realizavimu — du atgal. Tai grynas eksperimentas. Ne visai sėkmingas, tačiau daugelis iš jo gaus vertingos informacijos". (Alex, VA Nr. 10, reitingas — 86).

**Na, čia situacija jau labai lietuviška — valdo krepšinis. Tiesa, pasirinkimas galbūt nustebins kai kuriuos skaitytojus, bet pasistengsime viską paaiškinti.**

## METŲ SPORTAS - NBA LIVE 2005

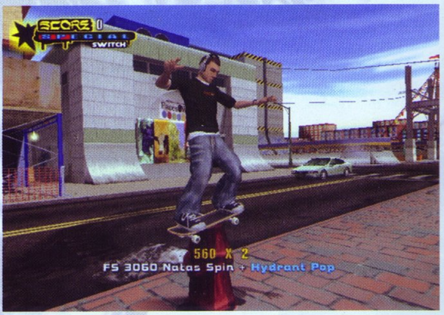
Pasirodžius apžvalgai NBA Live 2005 versus ESPN NBA 2k5, susilaukėme daug įvairių atsiliepimų ir kilo aršios diskusijos, tad rinkdami geriausią sportinį žaidimą, vadovavomės daugumos skaitytojų nuomone, kuri linksta link EA krepšinio serijos. Taigi, karūną, nors ir susvyravusią dėl Sega žaidimo, paliekame krepšinio karaliui NBA Live 2005. „Pagrindinė naujovė NL 2005 — tai visų žvaigždžių diena. Galėsite savo jėgas išmėginti tritaškių, dėjimo į krepšį konkursuose, naujokų ir antramečių bei tradicinėse rungtynėse tarp „Rytų" ir „Vakarų". Dėjimo į krepšį konkurse viskas kiek sudėtingiau ir įdomiau. Galima sakyti, jog jūs patys galėsite „sukurti" savo dėjimą. Galėsite pasirinkti vieną iš keturių atsispyrimų (take-off) variantų". (Epic, VA Nr. 11, reitingas — 82).




## 2. ESPN NBA 2K5

Sega išties puikiai padirbėjo, išstumdami seriją į pagrindinę lygą šalia NBA Live. Žaidimai išties artimi ir vienas kitą lenkia skirtingose kategorijose, tačiau metų pabaigoje vertinant bendrą pasiekimų rezultatą, ESPN vis tik turi nusileisti. „ESPN NBA siūlo krūvas derinukų — yra netgi specialiai tam tikram komandos žaidėjui skirtų derinių ir daug zoninės gynybos variantų. Galbūt vienintelis trūkumas šioje srityje yra tai, jog vienu metu galėsime pasirinkti tik aštuonis derinukus (keturi skirti gynybai, kiti — puolimui). Tačiau tai savotiškai atperka komandos žaidimo tempo reguliavimas ir gynybos agresyvumas". (Epic, VA Nr. 11, reitingas — 88).

## 3. TONY HAWK'S UNDERGROUND 2




Šis žaidimas, be abejonės, būtų pirmoje vietoje „ekstremalaus sporto" kategorijoje. Tačiau kadangi jis yra praktiškai vienintelis puikus šios srities darbas, pasirodęs praėjusiais metais, atskiros kategorijos nusprendėme nedaryti. THUG 2 — puikus ir gan originalus tęsinys, jau ir taip smagų riedlenčių sportą pavertęs beprotiškomis destrukcijų varžybomis. „Nuo šiol mūsų uždavinys — naikinti viską, krėsti kuo žiauresnius pokštus bei atlikti kitus kaskadinius veiksmus riedlentės pagalba bei taip užsidirbti savo komandai taškų. Nebijokite ką nors sugriauti ar ką nors įžeisti, nes taškai — jūsų komandos sėkmė. Šias užduotis mums bus sugalvoję komandų kapitonai Bam'as bei Tonis, ir jas atliksime ne vien su vienu riedlentininku, o kiekviename lygyje turėsime galimybę valdyti 4 veikėjus". (ID, VA Nr. 11, reitingas — 89).

**Profesionalioji žaidimų bendruomenė pastaruoju metu vis stipriau diskutuoja, kiek svarbus siužetas žaidimuose. Viena pusė, vadinamieji ludologistai, teigia, kad žaidimai turi kuo daugiau išnaudoti savo laisvą formą, o ne stengtis atvaizduoti knyginio tipo tekstą. Kita pusė – naratologistai, tikina, kad istorija ir siužetas turi išlikti varomaja jėga. Nesiimsime spręsti, kurie teisūs, - tikriausiai abi pusės. Kad ir kaip būtų, nusprendėme atskirai apdovanoti geriausias istorijas ir siužetus turinčius žaidimus.**

## METŲ SIUŽETAS – GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

GTA: SA – tai tiesiog idealus pavyzdys, kaip sutalpinti abu anksčiau paminėtus požiūrius į žaidimą. Čia turime ir neaprėpiamą laisvę, ir kartu labai įdomią ir įtraukiančią istoriją bei painų siužetą. „Juodaodis jaunuolis grįžta iš tremties namo, į Los Santos, pačiomis niūriausiomis aplinkybėmis. Iš Los Santos į Liberty City CJ pabėgo prieš penkerius metus, kuomet gatvės susišaudyme negailestingai buvo nužudytas jo jaunesnysis brolis Brajanas. Dabar neaiškiomis aplinkybėmis žūva jo motina, ir CJ nebelieka nieko kito, kaip grįžti namo ir pagerbti motinos atminimą. Atrodytų, jaunuoliui ir taip pakanka rūpesčių, bet kažkam tai nė motais. Du niekšai policininkai Frenkas Tenpenny ir Edis Polazski pasitinka CJ oro uoste ir geranoriškai pasisiūlo jį pavėžėti. Pakeliui jie jaunuoliui paaiškina naujas žaidimo taisykles. Pasirodo, CJ yra įtariamas kažkokio pareigūno nužudymu (aišku, mums duodama suprasti, kad CJ prie to tikrai neprikišo savo nagų), ir prieš jį netgi yra nenuginčijamų įrodymų." (Artojas, VA Nr. 11)

## 2. MAFIA

Šioje nominacijoje nusprendėme pagerbti ir šį nepelnytai konsolėse dėmesio nesusilaukusį žaidimą. Žaidimo istorija ir jos pateikimas prilygsta geriausiems filmams apie mafijos šeimas ir į jas įsitraukusių žmonių likimus. Siužetas labai sklandžiai perpinamas su veiksmo bangomis, sudarydamas įtikinamą mafijos pasaulį. „Dar nė karto nesame nusikėlę į 1930-uosius, į didelį, tiesiog milžinišką trimatį miestą, po kurį išsiraizgiusi jaudinanti gangsteriška istorija, kuriai tiesiog nėra priekaištų. Patrauklūs spalvingi veikėjai spindi savo charakteriais. Istorija pribloškia įvairiapusiškumu, netikėtais posūkiais bei veiksmo vietomis, kokiose dar nesame buvę. Ir visos jos taip puikiai atvaizduotos... Sukuriama nepaprasta atmosfera, būdinga TIK šiam žaidimui." (Žygis, VA Nr. 3, reitingas - 86).

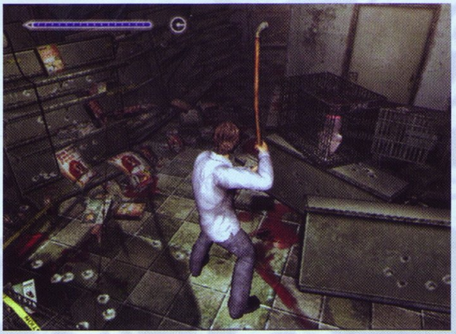
## 3. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Kelionę pasitikti savo likimo žaidimuose sutinkame ne pirmą kartą, tačiau Warrior Within kūrėjų sumanytas kelias ir istorija yra išties pribloškiantys. „Pavargęs bėgti, princas ryžtasi mesti iššūkį Dahakai, laiko linijai ir savo lemčiai — jis išvyksta į laiko salą. Toje saloje jis tikisi nukeliauti laiku atgal, surasti Imperatorę ir neleisti jai sukurti laiko smėlio. Nebus laiko smėlio, nebus magiško laikrodžio, jei nebus laikrodžio, princas jo neatvers, vadinasi, Dahaka neturės priežasties jį medžioti. Planas atrodo geras, tačiau pats princas nesusimąsto kokių pasekmių gali turėti jo poelgis. O ką čia ir primąstyti, princą slegia sunki depresija, ir tai nėra keista. Keleri metai bėgimo padarė savo." (Artojas, VA Nr. 12).

**Garsinė aplinka, be abejonės, yra vienas svarbiausių elementų. Ir jei kalbant apie grafiką atsiremiame į techninius sprendimus, kurie per brangiai kainuoja daugeliui kūrėjų, tai garso priemonės yra visiems labiau prieinamos, ir čia galima laisviau vertinti kūrėjų fantaziją bei išmonę.**

## METŲ GARSAS – SILENT HILL 4: THE ROOM

Paskutinėje šios kartos Silent Hill dalyje, kaip žinote, eksperimentų labai daug, ir ne visi jie puikiai pavyko. Tačiau svarbiausias, daugelio nuomone, žaidimo elementas, visuomet įvarydavęs baimės ir panikos – jo garsai ir muzika liko ištikimi tradicijoms ir tokie pat nuostabūs bei įtaigūs. Akira Yamaoka kaip visuomet viršūnėje. "žaidimo garso takelis yra tiesiog nuostabus. Muzikos direktorius, Akira Yamaoka, Silent Hill 2 kompozicijų autorius, puikiai padirbėjo ir šioje frančizės dalyje. Muzika tarnauja tam, kam ir turi — kad sukurtų baimę ir „pridėtų" jos į žaidėjų sielas tais momentais, kai tik vizualių pojūčių yra per mažai. Ši užduotis puikiai įvykdyta, todėl Silent Hill 4 muzikos kūrėjams neturiu jokių priekaištų. Su garsais irgi viskas tvarkoje: monstrai riaumoja, vaiduokliai staugia, ginklai šauna, žolė šlama po kojomis." (Alex, VA Nr. 10)



## 2. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Ir vėl jis :)! O kaip gi nepagerbti žaidimo, kuriame galime klausytis radijo?! Džiugiausia, kad baimės dėl to, jog per radiją automobiliuose girdėsime vien tik rap, hip-hop, r'n'b ar kitokią afro-amerikiečių atliekamą muziką, nepasitvirtino. Garso takelis įvairiapusis ir smarkiai „užkabinantis". Veikėjų įgarsinimas taip pat nuostabus, nepaisant didžiulės jų gausos. „Veikėjų išvaizda išties puikiai dera su jų elgsena ir gyvenimo patirtimi, balsai ir intonacijos tinka kone idealiai. Be viso to, tekstai, parašyti personažams, irgi puikūs, tačiau kai kurie man baisiai nepatiko, nes visikai nesupratau, apie ką kalbama. Na, bet negimiau reperiu, tad ką darysi :)?" (Artojas, VA Nr. 11)

## 3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Su antrąja Underground dalimi EA pratęsė „būsimųjų hitų kepyklos" tradiciją. Pamenate, pirmajame Underground skambėjusi pagrindinė Busta Rhymes ir kitų reperių atliekama tema po kurio laiko įsiveržė į topus ir buvo nuolat „sukama" per radiją ir televiziją, kai tuo tarpu žaidėjai jos jau buvo atsiklausę iki valiai. Spėjame, kad dabar situacija bus panaši, nes „gabalai" į NFSU 2 garso takelį surinkti tiesiog pašėlusiai geri, tik nebent stiliai kiek per daug sumaišyti. Pačių automobilių garsai taip pat aukšto lygio, be to, jie keičiasi, „tiuninant" mainas. „Nepakito ir žaidimo garso standartai. Jie ypatingai aukti, vietomis smarkiai patobulinti. Važiuojant mašina, aplinkos garsai identiški NFSU, jie kuo puikiausiai dera su vaizdu ir sukelia labai įtikinamą greičio pojūtį. Kalbant apie automobilių variklių darbą, pastebėtas pakitimas: NFSU 2 kiekvienas automobilis turi savitą variklio darbo garsą. Taip buvo ir pirmoje dalyje, tačiau dabar skirtumas tarp skirtingų vežėčių daug didesnis ir aiškiau juntamas. Beje, tai yra labai smagi savybė, mat atsiranda dar vienas faktorius, pririšiantis mus prie vienos ar kitos mašinos. Jos kalba, ir pyktis balse..." (Artojas, VA Nr. 12)

**Pagarbą reikia atiduoti ir pagrindiniams žaidimų veidams. Juk didžiąja dalimi nuo herojaus priklauso žaidimo sėkmė, jis ant savo pečių laiko visą sudėtingą ir sunkų karkasą, kuris lengvai gali sugriūti, jei žaidėjams veikėjas nepatiks ir jie su juo nesusigyvens. Laimei, žaidimuose gerų pavyzdžių yra gan nemažai, tad pagerbti ant šio apdovanojimo pakylos tikrai turime ką.**

## METŲ VEIKĖJAS – CJ, GTA: SA

Rockstar, kurdami SA apie tamsiaodžių „gangų" gyvenimą, ėmėsi tikrai rizikingo žingsnio. Sutikite, CJ yra labai didelis šuolis ir visiška priešingybė Tomiui Versetti ar kitiems veiksmo žaidimų herojams. Tačiau CJ yra išties unikalus veikėjas, turintis ne tik savitą charakterį, bet ir apdovanotas įvairiomis, praktiškai jokiam kitam veiksmo žaidimų herojui nepasiekiamomis savybėmis. „Minant dviračio pedalus, lavinamos ir kitos personažo savybės. Visų pirma daroma įtaka Stamina (ištvermės) lygiui — kuo dažniau ir aktyviau CJ sportuoja, tuo ilgiau jis gali naudotis Sprint savybėmis. Visi GTA fanai puikiai prisimena, kad tiek GTA III, tiek GTA: VC sprintas buvo gyvybiškai svarbi funkcija, taigi, jei žaisdami GTA:SA, tik rysite „big makus" ir važinėsite prabangiais automobiliais, esant reikalui toli nepabėgsite. Beje, jau visi žinote, kad CJ sveikata atstatoma valgant maistą. Valgydamas maistą, CJ taip pat gauna energijos, padedančios išlaikyti raumenų masę, tačiau tuo pat metu rizikuoja nutukti. Štai čia į sceną vėl žengia dviratis, puiki transporto priemonė, sudeginsianti visas nereikalingas kalorijas." (Artojas, VA Nr. 11)

## 2. PRINCAS – POP: WW

Jau ne kartą kalbėjome, kaip stulbinančiai kūrėjams pavyko pakeisti herojų, kuris puikiai atspindėtų žaidimo nuotaiką ir atmosferą. Iš lengvabūdiško rūmų berniūkščio Princas pasivertė į rūstų ir piktą, pasiruošusį susikauti su pačiu likimu vyrą. „Jaunasis princas dabar labiau primena gyvenimo užgrūdintą samdomą žudiką nei jauną karį – romantiką. Jo dailias - melsvas drapanas pakeitė odinis - kovinis apsiaustas, laiko durklus ir simpatišką rytietišką kalaviją atstoja visa kolekcija žudymo įrankių, su visais tam reikalui skirtais užaštrinimais, atsišakojimais ir latakėliais priešo kraujui nuleisti." (Artojas, VA Nr. 12)

## 3. JOE – VIEWTIFUL JOE

Taip pat iš visų norime išskirti kvanktelėjusį keisto ir smagaus žaidimuko Viewtiful Joe herojų Joe. Kaip ir visi super herojai, jis serga asmenybės susidvejinimu, tačiau dėl to smarkiai nepergyvena, o tiesiog linksminasi savo super galiomis ir tik tarp kitko daro kažkokius gerus darbus. „Istorija mus nukelia į beveik tuščią kino salę. Joje sėdi tik du žmonės — Joe ir jo mergina Silvia. Iš rodomo filmo galima suprasti, kad jie yra old-school mėgėjai. Na, Silvia ypatingo entuziazmo nerodo, peršasi išvada, kad čia Joe norai. Tačiau per patį įkarštį pro ekraną išlindusi ranka pasičiumpa Silvia ir pranyksta. Nieko nelaukdamas, Joe šoka iš paskos ir čia randa sužeistą „sidabrinio" ekrano žvaigždę — Captain Blue. Jis paliepia Joe užimti jo vietą ir nugalėti piktadarį King Blue. Žaidimo metu Captain Blue išmoko Joe visų specialiųjų režimų (apie juos kiek vėliau) ir pagrindinių valdymo subtilybių. Ilgainiui Joe, besimėgaudamas savo naujomis galiomis, pamiršta Silvia, dėl ko paskui kyla įvairių humoristinių scenų." (Dante, VA Nr. 10).

**Žaidimams vis labiau painiojantis su filmais, TV serialais, komiksais, knygomis ir kitomis skirtingų tipų media priemonėmis, tiesiog būtina pažymėti labiausiai pavykusius bandymus tai atlikti. Ne visuomet už tokių sprendimų slypi tik tikslas lengvai ir greitai pasipelnyti jau sukurto populiarumo dėka, ir tai labai džiugina. Taigi trys žaidimai geriausiai išnaudoję turėtas licencijas.**

## METŲ LICENCIJA – X-MEN: LEGENDS

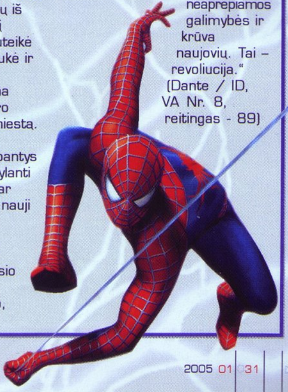
Kurti RPG žaidimą pagal unikalų jau paruoštą pasaulį, kuris yra labai mėgiamas žaidėjų, yra labai viliojantis, tačiau be galo sunkus uždavinys. Jo imasi tik nedaugelis, o pilnavertiškai tai pavyksta tik keliems išrinktiesiems. Praėjusiais metais visi, kas galėjo, ant rankų nešiojo Bioware studiją, už jų RPG pagal „Žvaigždžių Karus" Star Wars: Knights of Old Republic (gaila, išleistas tik Xbox ir PC platformoms). Šiemet panašią idėją pavyko pakartoti Raven Software studijai – ji sukūrė puikų RPG pagal populiarią X-Men komiksų visatą. „Tai vienas iš nedaugelio žaidimų apie X-MEN`us, ir, nors ir keista, jis yra RPG žanro. Nustebau, bet pradėjęs žaisti, pasijutau kaip namie — tai buvo žaidimaš, be galo panašus į Baldur`s Gate, pasotintas action elementais. Peržaidęs keletą lygių, atradau ir Final Fantasy „trupinių". Ilgainiui supratau — tai nėra paprastas kūrinys ar smagus žaidimas, kurio mes visi tikėjomės. Visas šis kone trijų metų darbas slepia kur kas daugiau..." (Dante, VA Nr. 12, reitingas - 90).

## 2. DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

Ultra populiari animacijos serija jau turi nemažą paskui ją „nubėgusių" žaidimų eilutę. Muštynių žaidimai, Budokai, yra puikus pavyzdys, kaip išnaudoti populiarius herojus ir perkelti jų savybes bei juos supantį pasaulį. Na, o naujausia, trečioji, Budokai dalis toliau sėkmingai žengia pirmyn ir pateikia mums dar daugiau galimybių ir įvairovės, o dėl patobulintos grafikos jaučiamės tarsi išties valdytume pačius animacinio filmuko herojus. Netikite? Skaitykite recenziją kitame VA numeryje ;).

## 3. SPIDER MAN 2

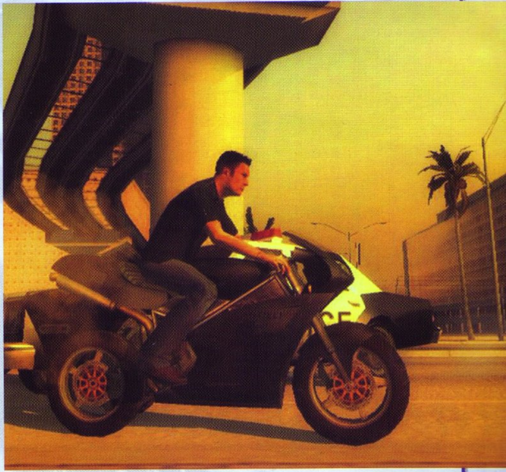
Vienas populiariausių istorijoje komiksų veikėjų, kino studijų prikeltas naujam gyvenimui, kartu vėl pasirodo ir žaidimuose. Rodos, kiek gi galima kankinti tą Žmogų-Vorą, tačiau Treyarch studijos tikrai negalima apkaltinti paviršutinišku darbu, nukopijuojant herojų iš antrojo Spider Man filmo į žaidimą. Spider Man 2 suteikė fanams to, ko jie seniai laukė ir troško – visišką laisvę, leidžiančią kaip tik įmanoma išnaudoti nepaprastas savo voro savybes ir saugoti savo miestą. „Manhateno gatvėmis lakstančios mašinos, skubantys į darbą žmonės, parkai, kylanti saulė, jūra – visa tai, dabar mūsų rankose. „Sulipdyti" nauji pastatai, gatvės, medžiai. Dabar galime, nelyginant animacinio filmuko pažiba, greitai užlipti ant aukščiausio dangoraižio ir gėrėtis tuo pasakišku vaizdu. Maža to, prieš mūsų akis kyla ir leidžiasi saulė, gimsta mėnulis, įsižiebia žvaigždės. O išvydę pavojų, galime įsibėgėti ir kristi žemyn. Kai vaizdas ima lietis akyse, ausyse spengia vėjas, o žmonės stebėdamiesi aikčioja, mes žaibiškai iššauname tinklą ir praskrodžiame tarp milžiniškų pastatų. Visiška laisvė, neaprėpiamos galimybės ir krūva naujovių. Tai – revoliucija." (Dante / ID, VA Nr. 8, reitingas - 89)



**Ką gi, prikalbėjus tiek daug gražių žodžių ir ditirambų, atėjo metas įmesti ir šaukštą deguto į šią 2004-ųjų žaidimų medaus statinę. Juk negali visi žaidimai būti geri. Tiesa, būtų per daug tiesmukiška ir nesąžininga sakyti, kad žaidimas tiesiog blogas, ir taškas,- juk kiekviename galima atrasti kažką savito ir įdomaus. Tačiau kai klaidos ir nelogiškumai lenda į akis vienas po kito, tai jau tikras nesusipratimas.**

## METŲ NESUSIPRATIMAS – DRIV3R

Tai tiesiog chrestomatinis ir istorinis pavyzdys, kai prie žaidimo kūrimo dirbo daugiau marketingo, reklamos, vadybos, administravimo ir kitų, velniai žino kokių, pavadinimų žmonių „juodomis apykaklėmis“, nei pačių žaidimo kūrėjų. Pasiėmę vieną puikiausių ir mylimiausių PlayStation serijų, jie metų metus skalambijo sukursiantys nuostabiausią pasaulyje žaidimą. Reklaminės kampanijos biudžetą, ko gero, sudarė didesnė suma, nei pačio žaidimo gamybos. Kiek turėjo kainuoti vien tik Ridlio Skoto – vieno geriausių Holivudo režisierių – „susukti“ reklaminiai kino klipai! Deja deja, Atari su dar didesniu trenksmu dėjo iš padebesių į žemę, nei tai atsitiko su Enter The Matrix žaidimu. Tačiau anuo atveju buvo gaila, kad sugadintas puikaus filmo įvaizdis, o šiuo yra dar blogiau, nes pražudyta mylima žaidimų serija. „Driv3r buvo skelbiamas kaip ambicingas projektas, kuris buvo nuolat reklamuojamas bei giriamas, bet jau kūrimo metu daugelis nerimavo, kad tai bus dar vienas Atari melagingas projektas, kuris pasinaudos garsiu žaidimo pavadinimu ir pagelbės kompanijai susikrauti dar vieną krūvą pinigų. Mintis, kad pagrindinis „gameplay'jus“ išliks kaip ir ankstesnėse dalyse, leido „drąsiai“ nerimauti, kadangi išlaikyti tai, kas buvo geriausia PsOne laikais, ko gero, būtų milžiniška klaida, žinant kokios technologijos vyrauja šiuolaikiniame žaidimų pasaulyje. Taigi žaidimas jau išleistas, ir galiu teigti, jog išankstinis nerimas nebuvo bevaisis. Driv3r – nevykęs projektas.“ (ID, VA Nr. 7, reitingas - 45).



## 2. ATHENS 2004

Šis atvejis taip pat tiesiog drasko širdį ir akis, ypač tiems, kam patinka pastaruoju metu taip retai pasirodantys atletinio ar kitokio sporto (ne krepšinio ar futbolo) žaidimai. Prisiimti tokią didžiulę atsakomybę kaip žaidimą pagal Olimpiadą, ir taip viską, atsiprašant, „supoślinti“! Už tokius dalykus tik ant laužo. „Pamenate MK: Deadly Alliance malkų skaldymą? Tai štai Atėnai - tai tas pats, tik milijoną kartų baisiau. Ką bedarytumėte - plauktumėte, bėgtumėte ar rautumėte štangą - visada teks kartoti tą pačią įkyrią kombinaciją. X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O... Beje, tempas privalo būti milžiniškas, bet koks stabtelėjimas ar susidubliavimas (kai X ir O paspaudžiami kartu, o ne paeiliui) garantuoja, kad finišą pasieksite paskutinis. Štai jums ir laimė, štai ir garbė.“ (Artojas, VA Nr. 7, reitingas - 43).

## 3. CATWOMAN

O štai čia puikus pavyzdys kaip nereikia išnaudoti licencijos. Prikelta jau, ko gero, dešimtajam gyvenimui naujame „super-efektų“ filme, vargšė katytė buvo priversta pasirodyti ir žaidime – juk toks naujas yra Visuotinis Marketingo dėsnis. Blogiausia, kad šį produktą pateikė ne kokia nors nepatikima kontora, jau užsirekomendavusi savo tokiais bandymais (liežuvis nori verstis sakyti At..), o Electronic Arts, džiuginę (ir esame įsitikinę dar džiuginsiantys) puikiais žaidimais pagal Hario Poterio ir kitus filmus. Na, o čia... „Visų pirma į akį krito šio žaidimo panašumas į Prince of Persia: Sands of Time. Čia taip pat privalėsime suptis ant vamzdžių, bėgioti namų stogais, šokinėti nuo sienos ant sienos. Bet Prince of Persia buvo tam paruoštas, pateikdamas mums paprastą valdymą, o Catwoman kūrėjai, ko gero, apie tai nesusiprotėjo pagalvoti. Valdymas iš tiesų yra siaubingas, o kūrėjai, šito nė neįtardami, sąmojingai leido kamerai krėsti tokius kvailus pokštus!“ (Dante, VA Nr. 9, reitingas - 74)

**Na, o pačiai pabaigai žodis jums. Pateikiame jūsų išrinktą Geriausių praėjusio metų žaidimų topą, o kartu ir bendrą labiausiai žaidžiamų 2004-ųjų žaidimų sąrašą, kurį sudarėme iš visus praėjusius metus siųstų kuponų.**

## VA PLAYSTATION SKAITYTOJŲ, „METŲ ŽAIDIMAS 2004"

GTA: SAN ANDREAS
SILENT HILL 4: THE ROOM
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
BURNOUT 3: TAKEDOWN
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
FINAL FANTASY XI
SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
RATCHET AND CLANK 3
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

## VA TOP 100

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
FINAL FANTASY X – 2
GTA SAN ANDREAS
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
GTA: VICE CITY
*Silent Hill*
Final Fantasy X
*Final Fantasy VIII*
Ratchet and Clank 2
*Metal Gear Solid*
*Final Fantasy VII*
Gran Turismo 3 A-Spec
Soul Calibur 2
SSX Tricky
FIFA 2004
Medal of Honor Frontline
Dragon Ball Z: Budokai 3
*Final Fantasy IX*
NBA Live 2004
Metal Gear Solid: Substance
NBA Live 2005
*Soul Reaver: Legacy of Kain*
Need for Speed: Underground 2
Mortal Kombat: Deception
The Lord of the Rings: Return of the King
Legend of Mana
*Gran Turismo 2*
True Crime: Streets of LA
Spider Man 2
Silent Hill 3
*Vagrant Story*
*Resident Evil 3: Nemesis*
*Driver 2*
Prince of Persia: Sands of Time
*Resident Evil*
Medal of Honor: Rising Sun
Final Fantasy Tactics
James Bond 007: The World is not Enought
SSX 3
Ratchet and Clank
Resident Evil: Outbreak
James Bond 007. Everything or Nothing
The Getaway
Midnight Club
GTA III
*Final Fantasy Origins*
Syphon Filter: the Omega Strain
The Sims: Bustin Out
Yu Gi Oh: Forbiden Memmories
Hitman: Contracts
*Driver*
*Alundra 2*
Mafia
*Parasite Eve*
Tomb Raider: Angel of Darkness
X Men: Legends
Final Fantasy XII
*Road Rush*
*Vandal Hearts*
Dance UK
High Road to Revenge
Zone of the Enders 2
Dragon Ball Z: Earth Special Forces
Front Mission 3
*RPG Maker*
Colin McRae Rally 3
Return to Castle Wolfenstein
Beyond Good and Evil
*Red Alert*
Half Life
*Dragon Ball Z: Legacy of Goku*
*Breath of Fire II*
Gran Turismo Concept
Baldur's Gate: Dark Alliance
Tales of Destiny 2
Manhunt
*Medievil*
Time Splitters 2
Project Zero
Devil May Cry 2
Fatal Frame II
Montezuma's Return
Turok: Rage Wars
Grandia
Indiana Jones and the Emperors Tomb
Hogs of War
Mortal Kombat 4
Drakengard
Beyblade: Let it Rip
Civilization 2
Wild Arms 2
Legacy of Kain: Defiance
Eye Toy: Play
Dead or Alive 2
Tekken 3
Onimusha 3: Demon Siege
Syphon Filter 2
Digimon World 3
UEFA: Euro 2004 Portugal
Final Fantasy XI

„O MES ŽIŪRĖJOM Į VIRŠŲ,
MES NORĖJOM PAMIŠTI,
KAD IR MEILĖ KARTAIS MIRŠTA,
KAD IŠSLYSTA MUMS IŠ PIRŠTŲ...“

Sveikas, Pasauli. Su tavimi sveikinasi eilinis didvyris, paskirtas paties likimo ir kruopščiai atrinktas iš begalės kitų. Šaltai vykdydamas savo svarbią misiją ir šventą pareigą, jis buvo pasiruošęs aukoti viską. Viską, net jei tai būtų vienintelis jo gyvenimo džiaugsmas, paguoda. Ilgainiui žmonija tokiems didvyriams ima jausti pagarbą, atsidavimą. Taip jų istorijos ir žygdarbiai tampa legendomis, o jie patys — ryškiausiais autoritetais žmonių akyse...

## Žygis

■ Kūrėjas: Naughty Dog I Leidėjas: SCEA I Data: 2004-11-26 I Žanras: veiksmo-nuotykių

Sveiki atvykę. Galite prisėsti. Kelis kartus giliai įkvėpkite oro. Nusiraminkite. Iš tikro, nieko kito jums ir nebelieka... Juk patekote į negailestinguosius *Wasteland* smėlynus. Turite dvi itin viliojančias galimybes — atsiduoti gamtos stichijai ir mirti, o tuomet leisti savo kaulus užpustyti vėjui, arba paklusti dykumų gyventojų nurodymams, kas kitais žodžiais dar žinoma kaip vergovė.

Žinoma, visi, kokiomis nors aplinkybėmis atsiradę šiuose smėlynuose, ima jų taip neapkęsti, jog sutinka su antruoju pasiūlymu. Bet reikalingi tik geriausi, taigi marš į didžiąją areną, kad įrodytumėte savo naudą! Nevykėliams — tai tiesių tiesiausias kelias į anapus. O jums, kaip matome, kolega, puikus apšilimas prieš tikruosius susirėmimus. Koks, sakėte, jūsų vardas? A? Jak'as? Malonu susipažinti...

### SMĖLIO SMILČIŲ UŽMARŠTY

*Wasteland* — tai milžiniška dykuma, kurioje stūkso vienintelė, tačiau gan didelė gyvenvietė Spargus. Už jos sienų — neaprėpiami smėlynų plotai, kalnai, šiokie tokie vandens telkiniai. Taip pat galima rasti apleistų kaimelių bei statulėlių, apie kurias kiek vėliau plačiau užsiminsiu.

O dabar įženkime į Spargus miestą — netaisyklingų formų žemi nameliai ir vingiuotos gatvelės byloja, kad čia nerasite trijų žvaigždučių viešbučių, ir apskritai civilizacija čia nėra labai toli pažengusi. Miesto viduje vienintelis transportas, kuriuo naudojamasi — tai keisti dvikojai gyvūnai, primenantys kengūras. Iš tikrųjų jie bėgioja gana greitai, be to, aukštai šokinėja, trumpą laiką net gali skristi oru savo mažų sparnelių dėka. Be šių gyvūnų susisiekimas būtų tiesiog neįmanomas, nes miestas pernelyg didelis, kad galėtumėte klaidžioti didesnius atstumus jame pėsčiomis.

Neaišku, iš kur gyventojai gauna maisto, nes be turgavietės, kur prekystaliuose guli įvairūs vaisiai ir daržovės, daugiau nėra jokių parduotuvių. Vieninteliai gyvūnai šiose apylinkėse — įvairiausi driežai. Vikrūs ir greiti. Jų bailumas kelią įtarimų, jog būtent jie pagrindinis miestelio prasimaitinimo šaltinis. Tai viską paaiškina, tačiau, patikėkite, jūs tuomet nenorėtumėte išvysti eilinio gyventojo pietų stalo...

Mieste vyrauja labai paprasta sistema — viskam vadovauja jo valdovas Damas. Jam paklūsta ir tvarką palaiko iki dantų ginkluoti sargybiniai, kurie visąlaik patruliuoja mieste ir nė kiek neslepia savo patrankų. Visi kiti — eiliniai miestiečiai, paklūstantys tiek ginkluotiesiems, tiek valdovui, be abejonės. Nauji gyventojai į miestą papuola tik iš dykumos, praėję atranką kovų arenoje.

### PRAŽŪTINGOS KELIONĖS

Už Spargus sienų bekraštė dykuma klaidžioti pėsčiomis yra tiesiog pražūtinga, net su minėtaisiais dvikojais driežais nėra įmanoma įveikti milžiniškų atstumų tokiame kepinančiame karštyje. Be to, karts nuo karto prasideda negailestingos smėlio audros, kuriose pranyksta visa kas gyva. Visgi keliauti po šiuos plotus reikia, o tam yra skirtos specialios mašinos — įvairiausi jų modeliai su skirtingomis funkcijomis bei ginklais. Juk smėlynuose siaučia ir dykumų piratai, puolantys bet kokį užklydėlį.

Na, o mašinų, kurias po truputį atrakinsite žaidimo eigoje, bus aštuonios. Pati pirmoji — Tough Puppy dar beginklė, nėra labai greita, tačiau lengvai valdoma. Šarvai irgi netvirti. Puiki apšilimui, tačiau vėliau iš jos jokios naudos. Sand Shark šaudo dvejais automatais, gana greita, bet ne itin lengvai valdoma, o šarvai labai menki. Dune Hopper šaudo iš mažo nuotolio, tačiau išties galingomis bombomis, išvysto ganėtinai didelį greitį, bet yra sunkiai valdoma, lengvai apsiverčia dėl itin jautrių amortizatorių. Jos pagrindinė savybė — ypatingas šokinėjimas. Palaikę mygtuką, galite iššokti nepaprastai aukštai, todėl su šia mašina bus prieinamos misijos, kurių negalėsite vykdyti su kitomis. Tiesa, šokinėti gali visos mašinos, bet kitos sugeba vos atsiplėšti nuo žemės, priešingai nei *Dune Hopper*, pilnai pateisinanti savo pavadinimą. Gila Stomper — mašina, kurią labiau norisi vadinti tanku. Viena patranka, automatiškai nusitaikanti į priešus. Lėtas, bet lengvai valdomas aparatas. Šarvai itin patvarūs. Slam Dozer — dar vienas lėtas, lengvai valdomas tankas su tvirtais šarvais. Kad ir keista, jis irgi gali šokinėti, ir netgi ganėtinai aukštai, atsižvelgiant į jo masę. Priekyje pritvirtintas automatiškai į priešus besitaikantis „blasteris". Desert Screamer — prastai šarvuota, tačiau nepaprastai greita mašina. O valdymas ir šuolis pakankamai geras, ypač atsižvelgiant į išvystomą greitį. Šaudo dviem šautuvais. Heat seeker — paprastas aparatas, šaudantis dviem automatais, valdymas tiesiog tragiškas, visa kita — grynas vidurkis. Dust Demon — vidutinių duomenų mašina, iš kitų išsiskirianti raketiniu ginklu. Visas šias transporto priemones rasite garaže, prie išvažiavimo į smėlynus. Šaunu, jog važinėjant galima keisti kameros padėtis. Dažniausiai bus naudojama tradicinė trečio asmens kameros perspektyva, nes taip matysite

## Dante

### PROLOGUE
Laikrodis tyliai muša antrą valandą nakties. Aplinkui tylu, o už lango nesimato nei vienos švieselės. Atrodo, kad šią naktį negaliu užmigti tik aš. Skaudančia galva atsikeliu iš lovos. Už lango vos ne vos galima įžiūrėti mėnulį, apsuptą šimto gražiausių žvaigždžių. Žingsnis po žingsnio prieinu prie lango. Pro jį, kaip ir visada, galima įžiūrėti upę. Tyli ir negailestinga, kaip laikas, ji teka savo vaga niekam nepaklusdama. Bet ne, ne draugo įkvėpėjo atėjau šiąnakt čia, o brangių atsiminimų. Atsiminimų apie didį ir neprilygstamą karį, kurio žygiai kada nors bus aptarinėjami prisiekusių gerbėjų gretose, o nenugalimas istorijos herojus puikuosis nuotykių ištroškusių žaidėjų širdyse...

### SAME WAY
Kiek pamenu, Jak and Daxter buvo pirmasis mano išmėgintas žaidimas *PS2* konsolėje. Tai buvo labai seniai, tačiau jau tada pirmasis trilogijos (apie tai kiek vėliau) žaidimas pranoko visus kada nors mano matytus platformerius. Ir aš neklydau, ilgainiui Jakas ir jo draugužis Daxteris pelnė geras nominacijas ir vertinimus. Drįstu sakyti, kad tai buvo pirmasis žaidimas, kuris žengė seniai Crasho pramintais takais ir pakeliui patobulino seriją taip, kaip niekas nė neįsivaizdavo...

Laikui bėgant atsirado *Ratchet and Clank*, pranokęs pirmąją Jak dalį. Kodėl taip įvyko? Ogi todėl, kad pastarasis žaidimas, „apgalvojęs" savo poziciją, „pasvėręs" *Naughty Dog* darytas klaidas, pasiūlė dar daugiau nematytų naujovių bei patobulinimų. Žinoma, Jak prisivijo Ratchetą antrojoje trilogijos dalyje, bet tuomet išėjo Locked and Loaded, ir visiems jau buvo aišku, kad Jak III tikrai nebeprilygs trečiajai *Ratchet and Clank* daliai, bet, kaip pastebėjau perėjęs žaidimą, kūrėjai to ir nesiekė...

### LISTEN TO MY STORY
Jeigu prisimenate, *Jak and Daxter* pasakojo apie pirmąjį Jako žygį. Tai nebuvo kažkokia konkreti užduotis, tiesiog pavienės kelionės, skirtingos aplinkos ir aiškus bei gražus siužetas sukūrė šiltą ir jaukią atmosferą. Tuo tarpu antroji dalis pasakojo apie Jako nuotykius *Haven City*. Čia jis susigundė *Dark Eco* galiomis ir nuklydo nuo šviesos kelio... Antrojoje dalyje Jakas pasikeičia. Jis jau kur kas paaugęs, nuomonės su Daxteriu vis dažniau nebesutampa, o ambicijos tiesiog liejasi per kraštus. Pirma dalis tiesiogiai nesusijusi su *Jak III*, todėl apie ją daug nepasakosiu, o štai lyginant su antrąja dalimi, naujasis *Naughty Dog* darbas tartum papildo pirmtaką, pratęsdamas pradėtą istoriją. Taigi Jakas Daxterio pagalba atverčia naują puslapį savo asmeniniame pasaulyje, tik, deja, paskutinį. Kūrėjai tvirtai pareiškė, kad tai — paskutinė trilogijos dalis. Iš pradžių buvo susidaręs įspūdis, kad Jak konkuruoja su *Ratchet and Clank*, bet dabar matau, kad kūrėjai tiesiog išliko ištikimi *PlayStation 2* konsolei ir, kaip kadaise pradėjo šią istoriją, dabar ją užbaigs...

### DA BOYZ, IS BACK IN TOWN
Kiek žinau, kolega Žygis jus jau supažindino su naujuoju Jak III pasauliu — *Wasteland*. Todėl pusę žaidimo jau turėtumėte įsivaizduoti. Na, o aš, savo ruožtu, pamėginsiu jus supažindinti su kita žaidimo puse. Perėję smagiai ir realiai atkurtą Wasteland, persikelsite į kaip reikiant pasikeitusį *Haven City*. Tikriausiai pamenate, kaip įspūdingai ir didingai antroje dalyje atrodė *Haven City*: visur skraidė mašinos, visi pastatai darniai „sutardavo" su aplinka, o sargybiniai tik kartą kitą sudrausmindavo kurį nors tvarkos pažeidėją. Trumpiau tariant, visa valdžia ir tvarka buvo griežtai laikomos teisėsauginikų rankose. Bet... šį kartą, požeminiais tuneliais pagaliau atbėgęs atgal į miestą, aš sustingau. Aplinkui vyravo griuvėsiai, kuo ramiausiai patruliavo priešininkai, o fone liepsnojo kaitri ugnis. (Ką gi, pamaniau, besitraukdamas geriausią ginklą...). Pasirodo, kol jūsų nebuvo, Baronas Vegeris nusprendė pertvarkyti žavų ir jaukų pasaulį pagal savo vaizdinį, kuris, toli gražu, nėra tinkamas gyventi ar plėtoti prekybai. Tiesą sakant, po smagių misijų *Wasteland* čia mūsų laukia gana liūdna atomazga. Net ir geriausius Jako draugus dabar lydės dirbtinės šypsenos, o kadaise triukšmingas ir gražiai sulipdytas gatves, kupinas žmonių, dabar pakeis nuolatinės dviejų pusių kovos. O už viso šito stovi Vegeris su savo bailiais šalininkais užnugaryje... Taigi dabar pasaulis tapo tartum dvigubas, kaip kad ir Jako vidus. Kadaise juodoje širdyje atsirado vietos ir gėriui, o norint pasiekti galutinę pergalę, teks mokytis galias kombinuoti, ką padaryti tikrai nebus taip paprasta, kaip atrodo.

### MY BLACK SIDE
Kaip pastebėjau, kūrėjai ne tik gerokai ištobulino seriją, bet ir pasiėmė geriausias detales iš pirmųjų dalių. To pavyzdys yra *Jako Dark Eco* dėka išvystyta blogoji pusė. Kaip ir geroji, ji turės keturias pagrindines magijas. Pirmoji yra nematomumas. Ją galėsite aktyvuoti, prisilietę prie juodos statulos, žėrinčiomis, raudonomis akimis. Nematomumas padės jums nepastebėtiems prasmukti pro priešus, spąstus ar kokią kitą kliūtį. Taip pat galėsite sustabdyti laiką ir, iš lėto pašokus aukštyn, tvoti iš visų turimų jėgų į žemę, po ko neatsilaikys nė vienas priešas... Ši galia man patiko labiausiai, nes kartais Jako padėtis būna tiesiog

didesnę erdvę aplinkui ir lengviau manevruosite. Tačiau pirmo asmens kamera, pasodinanti tiesiai už vairo, tai yra, vaizdą rodanti grynai vairuotojo akimis, suteikia visai kitokio pobūdžio pasitenkinimą. Žaidimas gyvas, ir jis nesigėdija to pademonstruoti. Ir pėsčiomis bėgiodami, pirmojo asmens perspektyva galėsite apžvelgti aplinką.

Be to, kad žaisdami jodinėsite ant tų keistų gyvūnų bei važinėsite visomis šiomis mašinomis, taip pat žaidimo eigoje gausite galimybę ir paskraidyti kalnų gyventojų rankų darbo skraidykle, o vėliau netgi ateities riedlente pavažinėti bei triukus su ja atlikti. Jau nekalbu apie skraidančias mašinas *Haven* mieste, apie kurį plačiau pasakoja kolega Dante. Visa tai įmanoma, neprarandant geriausių platformerio bruožų, kas tiesiog apstulbina. Žaidimo progresas, lyginant su pirmąja dalimi, daugiau nei akivaizdus, o didžiąją dalį kitų šio žanro atstovų *Jak 3* savo galimybėmis ir kokybe lenkia visa „galva".

## VELNIŠKOS STATULĖLĖS

Grįžkime prie smulkesnių detalių — tiek mieste, tiek už jo ribų, šen bei ten, rasite minėtąsias velniškų snukių statulėles. Kai kurių netgi akys švies, o tai ženklas, jog yra gera proga pradėti pokalbį. Tam reikia geltonų kristalų, tačiau jų niekada netruks, tad nesukite galvos. Mokėkite prašomą sumą ir išvysite savo užduotį. Dažniausiai, privalėsite surasti kiaušinį. Išvysite jo atvaizdą ekrane, o tuomet per ribotą laiką (jis „neperlipa" per pusės minutės ribą) privalėsite kiaušinį surasti, pagal atvaizde matytą aplinką. Dažniausiai reikia tiesiog gero pastabumo bei aplinkos išmanymo, tačiau kartais prireiks specialių valdymo įgūdžių, kad kiaušinį pasiektumėte. Kartais statulos mes visai kitokius iššūkius, pavyzdžiui, vairavimo išbandymus. Už įvykdytas užduotis, būsite apdovanojami kiaušiniais. Perskaitėte teisingai — kiaušiniais. Bet dėkui dievui, iš jų virtualios kiaušinienės keptis neteks :). Tai lyg žetonai žaidimo paslaptims atrakinti. O paslapčių yra pačių įvairiausių: ginklų savybių patobulinimai, naujos mašinos, naudingi pakitimai (pavyzdžiui, turbo riedlentė — su ja bet kur nusigausite taip pat greitai, kaip ir su mašina), piešinių galerija arba juokingi bei šiaip įdomūs režimai („a la" didelių galvų režimas, blogo oro režimas ir pan.). Kiekviena paslaptis turi savo kainą. Iš viso žaidime yra 50 paslapčių, o pakeliui teoriškai galite surinkti 600 kiaušinių. Teoriškai todėl, kad surinkti visus iki vieno galima tik velniško užsispyrimo dėka. Kiaušinius gausite ne tik už užduotis — jie gulės pačiose įvairiausiose vietose (panašiai kaip *GTA* slapti paketai), kai kurias bus ypač sunku pasiekti, o kai kurių išvis net nerasite. Taip pat kai kurie kiaušiniai slypės statinėse ar dėžėse, tad juos išvysite, tik jas sudaužę. O sudaužyti daiktai po kurio laiko vėl atsiranda savo vietoje, kas beveik galutinai užkerta kelią visų kiaušinių atradimui. Bet juos surasti nėra būtina, o tuo atveju tai lieka kaip didis iššūkis patiems ryžtingiausiems.

## MANO GERASIS AŠ

Gerasis *Jak*'as — naujovė trečiojoje žaidimo dalyje. Angeliškoji Jako pusė — priešybė *Dark Eco* galioms. Light Jak puikiai inkorporuotas į „geimplėjų", kai kur jo galias panaudoti yra tiesiog būtina, tad naujovė neliks nepastebėta. O ir galios išties įdomios ir naudingos. Galėsite naudotis angelišku skydu, apsaugosiančiu nuo priešų atakų, atstatyti sau sveikatą, taip pat sulėtinti laiką ir pasinerti į banguojančią erdvę, labai primenančią tai, ką matėme Matricoje. Trumpiau tariant, vaizdelis išties dailus, o ir galia labai naudinga. Dar viena galia — gebėjimas skraidyti. Taip taip, ko tik Jak'as neišdarinėja. Šviesiosios galios netgi naudingesnės už tamsiąsias, o tai lyg ir moralas, netgi viena amžinųjų tiesų, kad gėris galų gale vis tiek nugali blogį.

***

Šilta... Šalta... Juoda... Balta... Visa tai pakėlė stiprus vėjo gūsis ir ore sumaišė su smėlio smiltimis, o tuomet metė žemyn ir suminkė su žemės paviršiumi. Niekas to nematė. Niekas to niekada ir nesužinos. *Wastelands* amžinai šią paslaptį saugos... Kaip ir daugelį kitų paslapčių...

tragiška ir, norint išsaugoti gyvybės taškus, tiesiog pravartu paaukoti visą *Dark Eco* matuoklį, siekiant išgelbėti savo kailį. Dar yra dvigubas juodosios energijos šūvis, galintis pramušti bet kokią iškilusią sieną ar užtvarą. Taip pat galėsime ištiesti Jako ranką per kokią pusę ekrano, tokiu būdu siekdami nugalėti priešininką, tačiau ši galia nelabai vykusiai atlikta ir beveik nereikalinga, todėl pagrindinės ir bene svarbiausios galios yra pirmos trys.

## UP YOUR ARSENAL"

Kadangi žaidime įvairiausi smūgiai ar primenantys klasikinį *Crash* sūkuriai nebus tokie veiksmingi, kūrėjai siūlo mums tuziną ginklų. Hm... tiesą sakant, ginklų čia bus vos keturi, bet, laikui bėgant, įgysite kiekvienam po tris „upgrade'us", iš esmės pakeisiančius ginklo tipą, todėl jokios nuodėmės nedarau, sakydamas, kad ginklų dvylika. Kita vertus, amuniciją, kurią susirinksite žaidimo eigoje, tausokite, mat kiekvienas ginklo „*upgrade*'as" naudos tuos pačius šovinius kaip ir pats ginklas, todėl tausokite savo turtą. Kalbant apie kokias nors naujoves, jomis Jakas pasigirti negalės. Įspūdingiausia, ką galime pamatyti,— tai kažką panašaus į mini atominę bombą. Ji išnaudos visus ginklo šovinius, tačiau šūvio metu viskas sugriaudės, o ekranas kurį laiką bus baltas ir nykus. Taip pat čia yra įvairių alternatyvų realiai egzistuojantiems ginklams. Nors, jei kalbėti atvirai, tai nemanau, kad jūs pulsite iškart naudoti visą tuziną ginklų. Veikiausiai, išsirinksite kelis mėgiamus, ir jie jus lydės iki pat galo. Įdomu tai, kad kompiuteris dažnai atsižvelgs į jūsų poreikius ir kampuose palikinės reikiamos amunicijos. Tai tikrai palengvina užduotis bei kovas su bosais.

## CAR LOT

Na, o dabar nuo šaltųjų naikinimo įnagių pereikim prie kiek smagesnės dalies — transporto. Su *Wasteland* siurprizais jau galbūt susipažinote, todėl metas aptarti *Haven City* privalumus. Bet, kadangi miestas kenčia nuo karo ir pastovių priešų išpuolių, skraidančių savo automobiliais, piliečių atitinkamai bus mažiau. Kaip gauti transportą, turbūt, sakyti nereikia, visi esate gerai išmokyti šio dalyko *GTA* mokykloje, ar ne? ;) Ne išimtis ir Jak III, tačiau čia reikės dažniausiai pašokus užsikabinti už mašinos šono, o tik tada išmesti lauk vairuotoją ir perimti automobilio kontrolę. Gerai, kad čia vyrauja gana pastebima įvairovė, todėl pasirinkimas tikrai nemažas. Negana to, čia bus ir motociklų, kurie savo „pareigą" atlieka kur kas geriau nei automobiliai, tačiau, kita vertus, jie žymiai greičiau genda. Kaip ir antroje dalyje, čia skraidysite dvejais lygiais: prie pat žemės ar vandens ir kokiais keturiais metrais aukščiau. Asmeniškai labai džiaugiuosi, kad žaidime yra transportas, nes taip kur kas geriau persikelti iš vieno miesto taško į kitą, o kelionės metu visada įdomu pasižvalgyti po saulės užtvindytus namus ar

dalyvauti kovoje su priešininkais iš jiems nepasiekiamos vietos. Štai taip originaliai ir patogiai išsprendė mūsų poreikius *Naughty Dog*, todėl užtikrinu, kad gerai pažįstamas nuobodulys jūsų neužklups. O jei jums viso šito dar negana, kūrėjai „įmetė" skraidantį „skeitą". Taip pat žaidime bus proga valdyti didelį priešų tanką ar *Dark Eco* išgamų vadą. Viso to tikrai pakaks smagiam laiko praleidimui.

## LOST HEAVEN ?

Iš pat pradžių, žaisdamas *Jak II*, vadindavau *Haven* miestą *Heaven*, tačiau dabar, viskas iš esmės pasikeitė. O gaila. Žaisdami galėsite įsitikinti, kad karas neatpažįstamai pakeičia net gražiausius miestus... Įdomu tai, kad *Haven City* susideda iš 4 dalių. Pirmoji — šalia vandens esantys namai, kvartalai, dažniausiai nebegyvenami, nuo karo nukentėję pastatai bei platformos. Toliau seka milžiniškas ir dar vis gyvenamas miesto centras. Labai įspūdingos gatvės, fontanai, didingi bei novatoriški pastatai, iš tolo žėrinčios reklamos palieka nepaprastai malonų įspūdį. Taip pat nuo miesto driekiasi rūgšties upė... Taip, ne kažin kas, bet tai prideda papildomų nuotykių ir azarto, mat lenktyniaujant su priešais virš nuodingo rūgšties telkinio, labai smagu nuspirti priešus į žalią pražūtį. Bet kone labiausiai mane sužavėjo pavienis miškas, prie kurio vedė rūgšties upė. Tai tiesiog ideali vieta pabūti vienam, apmąstyti tolimesnius poelgius. Haven city yra kažkas nerealaus ir ypatingo, kažkas, ko dar niekada nesiūlė nė vienas žaidimas. Tikrai verta padėkoti kūrėjams už išradingai „sumiksuotą" fantaziją ir realybę.

## EPILOGUE

Šį kartą gana netradiciškai pamėginom papasakoti jums istoriją apie dar vieną didvyrį, nepriekaištingai atlikusį visas jam pavestas užduotis ir pareigas. Atrodytų, kad tęsiniai dažniausiai būna komerciniai ir nepakartoja nė pusės to, ką parodė pirmtakas. Bet šį kartą tai vienas iš tų atvejų, kada taip teigti būtų netaktiška ir beprasmiška. Šį kartą akivaizdu, kad paskutinė trilogijos dalis pasirodė netgi labai gerai ir pagirtinai. Nestokodama įspūdingos grafikos, laiko bei fantazijos, novatoriškumo ir begalės nematytų elementų, *Naughty Dog* sukūrė tikrai vykusį žaidimą, ir garbingai bei sąžiningai užbaigusi trilogiją, atvėrė duris į naują platforminių žaidimų lygmenį.

**SIUŽETAS 93**
*Žaidimo įžanga ir pirmoji scena pastato žaidėją į gan keblią padėtį... Ypač jei jis žaidės pirmąją žaidimo dalį.*

**GARSAS 96**
*Drąsiai galiu pasakyti, kad tai vienas geriausių kada nors girdėtų įgarsinimų.*

**MUZIKA 90**
*Skambės kokybiškos, gražios ir malonios melodijos, meistriškai pavaduodamos viena kitą.*

**GRAFIKA 95**
*Du milžiniški pasauliai bei detalių gausa sukuria šiltą ir jaukią atmosferą.*

**VALDYMAS 97**
*Negaliu patikėti, kad tiek skirtingų funkcijų "sukišus" į vieną pultelį, nesijaučia jokių problemų ar nepatogumų...*

**IŠVADA**
*Visas nepaprastas trijų dalių pasakojimas užsibaigs būtent čia. Bet neveltui kūrėjai tikrai sąžiningai padirbėjo ir "sukišo" į trilogijos finalą viską, ką tik galėjo. Patikėkit, įspūdžiai nerealūs, gaila tik, kad visas šis malonumas tetruks 10 valandų...*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
**NORMALUS**
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **95**

# Killzone

**BERIBĖ ŽUDYMO ZONA**

■ Kūrėjas: Guerrilla I Leidėjas: SCEE I Data: 2004-11-26 I Žanras: FPS

**Killzone — išreklamuotas ir išgirtas kūrėjų jis tapo vienu labiausiai laukiamų PS2 žaidimų. Patys projekto autoriai nesikuklino: pristatinėjo Killzone kaip Halo „killerį", aiškino, koks nuostabus būsiąs DI, kokia nepakartojama bus grafika ir visa kita. Daugelis žaidėjų patikėję tuo, iš anksto karūnavo Killzone kaip geriausią PS2 FPS, bet, deja, ne viskas auksas, kas auksu žiba...**

Epic

### O VISKAS BUVO TAIP...

Tolimoje ateityje dalis žmonijos atsiskyrė ir išskrido gyventi į Helghano planetą. Dėl neįprastų atmosferos sąlygų po kiek laiko šie žmonės pradėjo keistis ir taip atsirado nauja Helghast rasė. Po to Helghast pradėjo invaziją į Vektos planetą — ten, kur gyvena žmonės. Tada ir prasideda šio žaidimo veiksmas, kitaip sakant, prasideda begalinės priešų armijos žudymas.

Tai galėsite daryti valdydami vieną iš keturių veikėjų. Kapitonas Templaras — eilinis ISA (tai — organizacija, kovojanti prieš Helghast) kareivis, turintis neeilinį rangą. Eilinis todėl, kad savo galimybėmis ir ginkluote niekuo neišsiskiria iš kitų. Luger — puiki snaiperė bei šnipinėjimo specialistė. Tuo tarpu Rico — absoliuti jos priešingybė. Jis yra didelis ir lėtas, tačiau būtent jis geriausiai sugeba žudyti Helghast'us. Dar vienas veikėjas — Hakha. Jis daug geriau nei kiti naudojasi Helghast prietaisais bei ginklais. Visus veikėjus (išskyrus Templar'a) turėsite „atrakinti", žaisdami misijas. Žaidimo metu kompiuteris valdys visus likusius veikėjus, tačiau pagalbos mūšyje iš jų nesitikėkite, kadangi DI lygis čia yra tiesiog apgailėtinas. Net kuo puikiausiai matydami priešus, jie nesiima jokių naudingų veiksmų. Viskas, ką jie sugeba — ištikimai

sekti paskui jus ir stebėti, kaip po kiekvieno taiklaus Helghast'ų šūvio senka jūsų gyvybės matuoklis. Padėti šiek tiek gelbsti iš anksto užprogramuotos vietos, kur kompiuterio valdomi veikėjai tiksliai atlieka iš anksto numatytus veiksmus.

## DOUBLE KILL

Killzone žaidimo gyvavimą prailgina galimybė žaisti keliese tiek offline, tiek online (maksimalus žaidėjų skaičius — 16). Žaisdami dviese, galėsite pasirinkti iš keleto režimų: Deathmatch (galimas ir komandinis

deathmatch'as), Domination (pasibaigus laikui, laimi ta komanda, kuri turi užgrobusi daugiau objektų nei kita), Assault (puolanti komanda turi per nustatytą laiką sunaikinti generatorius, esančius oponentų bazėje, o kita komanda privalo ginti generatorius), Supply Drop (komandos turi rinkti paketus ir gabenti atgal į savo bazę, laimi daugiausia taškų surinkusi komanda) , Defend and Destroy (analogiškas Assault režimui, tik čia abi komandos gali tiek pulti svetimus generatorius, tiek ir ginti savuosius). Kaip matote, Guerilla tikrai pasistengė dėl multiplayer funkcijos. Žaidžiant viena konsole, ekranas dalinamas horizontaliai į dvi dalis.

Žaidžiant dviese, po visą areną bus išdėlioti įvairūs ginklai. Dažniausiai laimi tas, kuris pirmesnis pasiima bazooka ar panašų ginklą ;). Be jau minėto raketsvaidžio žaidime rasite ir įvairių automatų, snaiperį, granatsvaidį, dviejų rūšių pistoletus ir peilius. Vos nepamiršau paminėti granatų — tinkamai panaudotos jos gali suteikti labai daug naudos. Guerilla nusipelno kuo didžiausių pagyrimų ginklų dizaine. Kaip žinia, Killzone veiksmas vyksta ateityje, tad ir ginklai kitokie nei šiandien. Ginklų modeliai sukurti kone idealiai — jie itin dailūs ir išsiskiria specifinėmis detalėmis. Taip pat kiekvienas ginklas turi alternatyvų šaudymo režimą, tad teoriškai galima esamą ginklų skaičių padauginti iš dviejų :).

Lygiai Killzone žaidime sukurti ne ką prasčiau nei ginklai — kiekvienas lygis turi save išskiriančių detalių. Kiekviena vietovė turi tik sau būdingų elementų. Prie to dar prisideda ir puikūs efektai. Taip pat neblogą įspūdį palieka Killzone FMV intarpai, o ypač intro ;). Kai kurie intarpai, pasirodantys perėjus misiją (vienas lygis yra padalytas į kelias misijas), yra „susukti ant" žaidimo grafinio varikliuko.

## LOOKOUT CAPTAIN!

Killzone kūrėjai gerai atliko savo darbą ne tik dirbdami prie vaizdinės šio žaidimo pusės — tai liudija puiki garso ir muzikos (tik labai keista, kodėl ji negroja misijų metu?) kokybė. Sprogimai ir visi kiti garsai skamba labai realistiškai. Dažnai būtent garso pagalba galima greitai sugalvoti puolimo planą, išgirdus iš kurios pusės atslenka priešai. Tačiau tai negelbėja monotoniško Killzone „geimplėjaus". Užduotys kartojasi, dažniausiai mums tiesiog liepia nubėgti iš taško „A" į tašką „B". Žinoma, tai daryti trukdo minios Helghast kareivių, tad visus juos tenka išgalabyti. Didžiausia bėda yra ta, kad tai daryti labai greitai atsibosta dėka žemo priešininkų ir jūsų pagalbininkų, jei juos taip galima pavadinti, DI. Retkarčiais mūsų užduotys būna paįvairinamos. Pasigriebę bazooka, turime sunaikinti vieną kitą tanką, o kartais apginti vieną ar kitą vietą. Deja, to tikrai neužtenka, kad visą žaidimą būtų galima žaisti mėgaujantis.

Killzone valdymas yra gan patogus, išnaudojami visi mygtukai (išskyrus horizontaliąsias rodykles). Gal kiek ne vietoje atsidūrė pagreitinto bėgimo funkcija (beje, jos metu įjungiamas blur efektas ;)). Ją aktyvuoti galime L3 mygtuku, tačiau jo negalime atleisti, taigi turime vienu metu ir laikyti nuspaudę L3 ir tuo pačiu sukinėti analogą.

## LAUKIAME TĘSINIO...

Killzone — neblogas žaidimas, tačiau turi rimtų trūkumų. Atrodo, kad Guerilla šiek tiek patingėjo patobulinti DI, paįvairinti misijų užduotis. Žaidimui trūko tikrai nedaug, kad jį būtų galima įvertinti gerokai aukštesniu balu. Tačiau yra kaip yra, ir belieka laukti jo tęsinio, jei toks apskritai bus, ir tikėtis, kad kūrėjai nepervertins savo jėgų taip, kaip šį kartą.

**PIRMAS ĮSPŪDIS 89**
*Puikus intro ir labai gražus meniu ;)*

**GARSAS 85**
*Visi garso efektai skamba tikroviškai, deja, to negalima pasakyti apie įgarsinimą.*

**MUZIKA 61**
*Labai jos pasigedau.*

**GRAFIKA 91**
*Guerilla dizaineriai tikrai pasistengė.*

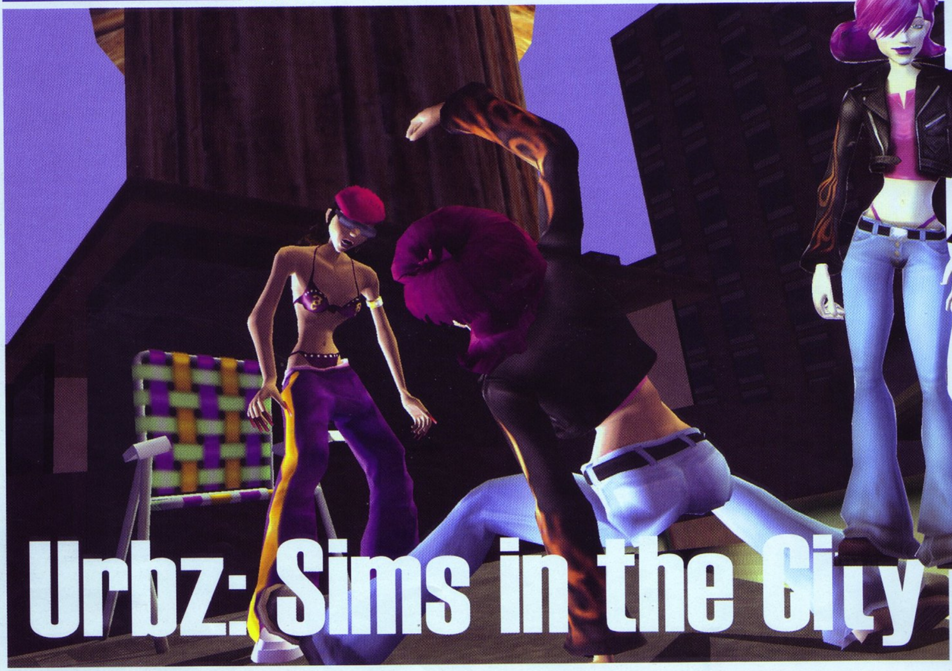
**VALDYMAS 82**
*Šiaip viskas lyg ir neblogai, jei ne vietoje „įgrūstas" turbo mygtukas.*

**SIUŽETAS 75**
*Siužetas čia „nukišamas" į antraeilį planą.*

**IŠVADA**
*Jeigu mėgstate FPS ar neturite žaidimo, kurį galėtumėte pažaisti su draugu,- jis jums.*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS

**VA REITINGAS**
**77**



# Urbz: Sims in the City

LAISVĖ SIMSAMS!?

■ Kūrėjas: Maxis | Leidėjas: EA Games | Data: 2004-11-12 | Žanras: simsai

**The Sims žaidimo fenomenas nenuginčijamas. Tai pats pelningiausias visų laikų PC žaidimas, pritraukęs marias naujų žaidėjų, ypač iš moteriškosios stovyklos, kurie iki šiol nė negalvojo žvilgtelėti į tokį neįdomų užsiėmimą kaip „žaidimai". Tačiau čia, PC pasaulyje, konsolių rinkoje Simsams sekėsi ne taip džiugiai — nei pirmasis The Sims, nei vėliau išleistas tęsinys Sims: Bustin' Out nesugebėjo priartėti prie PC Simsų šlovės. EA, matydama tokias reakcijas, nusprendė sėsti prie popieriaus lapo ir iš esmės perrašyti šią auksinę Simsų formulę, kad kuo teisingiau ją pritaikytų konsolių žaidėjų norams ir poreikiams.**

Ryčka

Tiksliai nedrįsčiau sakyti, kodėl jie pasirinko būtent tokį kelią, tačiau spėju, kad jų požiūris į konsolių žaidėjų įvaizdį kiek skiriasi nuo PC. Konsolės laikomos „madingesniu" ir „stilingesniu" reikalu, tad, vadovaudamasi šiais šūkiais, EA ir sukonstravo variaciją Simsų tema — Urbz: Sims in the City.

Jau žaidimo pavadinimas drąsiai skelbia, kad visą gyvenimą buvę namuose uždaryti (na, Bustin' Out suteikė šiokias tokias galimybes pabėgti iš namų, tačiau žaidėjai vargiai tuo pasitenkino), dabar Simsai galės drąsiai bastytis po miestą. Iš karto pasakysiu, kad per daug vilčių nedėkite — GTA laisvės lygio čia toli gražu nebus. Urbz miestas yra sudarytas iš atskirų rajonų, į kuriuos reikia „važiuoti" metro. Pradžioje, priklausomai nuo pasirinkto Simso tipo (jų yra apie 8), turime tik jo stiliaus rajoną (yra visokių „gatvės sportininkų", pankų, menininkų, aukštuomenės ir kitų išskirtinių rajonų) ir ten galime nukeliauti iš savo namų. „Kelionė" — tai tiesiog to rajono užkrovimas, beje, išties ilgas. O atsidūrę mieste, laisvės ir tikro miesto tikėjęsi žaidėjai gali išties nusivilti. Rajonas — tai nedidelis kvartalas su keliais skirtingų paskirčių pastatais (kažkas panašaus į socialines vietas, kur gali keliauti Simsai iš PC papildinių ar antrosios dalies, tik su daugiau galimybių), bet tikrą miesto dvasią pajusti sunku.

Tačiau veikti išvažiavus iš namų tikrai yra ką. Kiekviename rajone mūsų laukia apie trisdešimt įvairių užduočių. Bėda ta, kad nors rajonai savo išvaizda ir stiliumi labai skiriasi, iš esmės juose yra tų pačių paskirčių pastatai, ir užduotys mūsų laukia visiškai panašios.

## DARBAS MIESTE

Pradėkime nuo darbinių užduočių. Kiekvienas rajonas turi savo darbo vietą, pavyzdžiui, gatvės stiliaus rajone yra riedlenčių rampa, menininkų — skulptūrų liejimo mašina, kiniečių kvartale — sushi virtuvė ir panašiai. Jūsų valdomas „urbz'as“ gali bet kada imtis siūlomo darbo, tiesa, tik pirmojo lygio. Pats „darbas“, nepriklausomai nuo jo pobūdžio, iš žaidėjo reikalauja tik spaudinėti konsolės mygtukų sekas. Tiesa, skirtingi darbai turi kitokius Simso būsenos reikalavimus. Pavyzdžiui, šokinėjant riedlente ant rampos, negalima per daug išalkti, o gaminant sushi išsipurvinti. Taigi reikia stebėti atitinkamus indikatorius, ir, jiems tapus raudonais, padaryti pertrauką bei atlikti atitinkamus reikalus, kad būtų galima vėl sėkmingai tęsti darbą. Už darbą mokami pinigai, kurie reikalingi praktiškai visam likusiam „urbz'o“ gyvenimui, bet apie tai kiek vėliau. Įvykdžius pirmą darbo lygį, galima bandyti antrą ir trečią, tačiau čia kiekvienas darbas reikalaus specialių įgūdžių (fizinių, meninių, logikos), kuriuos bus galima išsiugdyti tik turint specialius įrankius namuose.

## IŠLAIDOS

Uždirbtus simoleonus (urbzų ir Simsų pinigai) galime ir turime įvairiai išleisti. Kainuoja viskas: maistas, drabužiai, gėrimai, pramogos, baldai ir kiti namų reikmenys. Kiekviename rajone turime po kelias vietas, kur galime išleisti pinigus. Paprastai yra vienas namas pramogoms ir užkandžiams, kur, pavyzdžiui, stovi gėrimų, arkadų aparatai arba yra baras ir panašiai. Šiuo aspektu rajonai išties skiriasi vienas nuo kito, ir tikrai įdomu atvykus į naują apžiūrėti kas yra kur. Svarbi vieta yra drabužių parduotuvė, kur galima nusipirkti ne tik to rajono stiliaus drabužius, bet ir atitinkamą atributiką. Na, o stilių turėsite būtinai pakeisti, nes to reikės norint pasiekti vieną svarbiausių kiekvieno rajono užduočių — patekti į „VIP“ teritoriją. Kiekviename rajone yra koks nors uždaras „klubas“, kurį saugo didelis ir piktas apsauginis, o norint ten patekti, būtina atrodyti tinkamai to rajono stiliui ir turėti pakankamai reputacijos (apie tai visai netrukus). Taip pat visuose rajonuose rasite ir „parduotuvę“, kuri apsiriboja tiesiog kasos aparatu. Čia bus galima rinktis ir pirkti daiktus savo namams, kurių kiekvienas rajonas turi savitų ir skirtingų (labai patiko didžiuliai akvariumai „chainataune“ :)). Na, o keisčiausia tai, kad kiekviename rajone yra ir gyvenamosios patalpos, kur mūsų herojus gali persirengti, atlikti higienos reikalus ir išsimiegoti. Praktiškai vienintelis dalykas, dėl kurio iš esmės būtina grįžti namo, yra dušas, nes bent man nepavyko jo rasti mano lankytuose rajonuose. Taip pat tik namuose bus galima patalpinti daiktus, reikalingus ugdyti kokiems nors įgūdžiams, taigi ilgainiui prireiks dažniau važinėti namo. Šiaip visus pagrindinius poreikius galima patenkinti mieste, kas yra labai patogu.

## BENDRAVIMAS IR REPUTACIJA

Pagrindinis „Urbz“ „geimplėjaus“ variklis yra reputacija, kuri gaunama bendraujant su kitais

urbz'ais. Kiekviename rajone jūsų herojaus laukia krūva užduočių, pavyzdžiui, susibendrauti su vienu ar kitu tenykščiu urbz'u ir išmokti iš jo kokio nors veiksmo.
Bendravimas tarp urbz'ų vyksta įvairiais veiksmais. Galima sveikintis, juokauti, plepėti, tačiau daugiausia reputacijos, pasireiškiančios žvaigždutėmis, atneša specialūs stiliaus judesiai, kuriuos ir išmokstame bendraudami su vietiniais gyventojais ar dirbdami. Šių veiksmų yra galybės ir jie tikrai efektyvūs bei labai smagiai atrodo, pavyzdžiui, herojė iš niekur išsitraukia riedlentę, pašokusi ant jos į orą, ją apverčia, o stebintis ją urbz'as puola ant kelių ir ją garbina :). Dažnai pakankamai pabendravus su vienu ar kitu urbz'u, jis duoda savo užduotį, kuri vėl gi būna susijusi su kitais vietiniais šio ar net kito rajono gyventojais. Taigi norint sėkmingai progresuoti žaidime, reikia nusiteikti tam, kad teks daug ir įvairiai bendrauti su kitais urbz'ais, mat nauji rajonai atrakinami būtent pasiekiant naują reputacijos lygį.

## NAMUOSE

Iš miesto rajonų trumpam grįžkime į namus ir apžiūrėkime, kokios galimybės čia laukia ir ką su savo urbz'ais galime nuveikti. Šiuo aspektu Urbz menkai skiriasi nuo tipiškų Simsų, nebent tuo, kad gyvename paprastame butuke, o ne prabangiame užmiesčio name :). Namuose tradiciškai galima statyti baldus bei buities reikmenis, kuriuos įsigyjame parduotuvėse mieste. Kaip minėjau, tik čia galėsite naudoti visokius prietaisus savo įgūdžių ugdymui, pavyzdžiui, treniruoklį fizinei jėgai ar Matricos filmuose matytą kėdę, kurios pagalba urbz'as kelia logikos žinias. Beje, šie veiksmai taip pat priklauso nuo žaidėjo: nebeužtenka kaip Simsuose tiesiog liepti jiems ugdytis patiems, o reikia įsikišti žaidėjui. Nors tai apsiriboja X ar kitų mygtukų spaudinėjimu, tačiau vis tiek smagiau, nei šiaip stebėti, kaip jūsų herojai vargsta vieni patys :).

## LET'S GET IT STARTED

Urbz audiovizualinė aplinka išties džiugina. Palyginus su tradiciniais simsais, urbz gyventojai ir pasaulis labiau stilizuotas, spalvingesnis ir smagesnis. Ko vertos vien pačių urbz'ų išvaizdos galimybės. Lankydamiesi skirtingų rajonų stiliaus parduotuvėse, galite savo herojų paversti nuo elegantiško dabitos iki ekscentriško panko su įvairiose kūno vietose pribadytais auskarais ir tatuiruotėmis. Tokie eksperimentai išties įdomūs ir verčia skintis kelią žaidime į naujus rajonus bei ieškoti naujų galimybių.

Garsas žaidime pritaikytas puikiai. Muzikinį takelį sukūrė pastaruoju metu išpopuliarėjusi grupė „Black Eyed Peas". Tiesa, jie dainuoja ne žmonių, o urbz'ų kalba :), — vokalai yra įdomiai perfiltruoti, tačiau ne tiek, kad nebūtų įmanoma atskirti jų dainų. Taip pat įdomu tai, kad kiekvienas rajonas turi savo muzikinį stilių ir keletą temų. Taigi kuo daugiau atrakinsite rajonų, tuo įvairesnės muzikos galėsite klausytis per radijo imtuvus, kurie būna mieste, o įsigijus aparatūrą, jie gali atsirasti ir jūsų namuose.

Žaidimo valdymas šiek tiek problematiškas ir pradžioje labai painus. Pačių veikėjų nevaldome, o tik nurodome jiems kur eiti ir kokius veiksmus atlikti. Čia nėra nieko sudėtingo, daugiau problemų kyla su vadinamuoju „mobiliaku". Pagrindinis žaidimo galimybių meniu (pirkimas, baldų statymas, draugai, užduotys ir kt.) yra sukištas į „mobilų telefoną", ir iš ten viską valdome. Pradžioje tikrai nepatogu bei sunku rasti instrukcijas — kaip ką atlikti. Neteisingai pastatęs dušą, geras keliolika minučių ieškojau galimybės, kaip jį apsukti :) (jei teisingai pamenu, nuėjus prie baldų pirkimo, reikia spausti kvadratą, tada atsiranda baldų stumdymo ir apsukimo rodyklė). Žodžiu, nelabai patogu, bet gyventi galima.

Urbz: Sims in the City yra tikrai smagus žaidimas, turintis savitą stilių ir nuotaiką. Gaila tik to, kad asmeniškai man pritrūko tikro miesto laisvės ir galbūt užduočių įvairovės, nes kiekviename naujame rajone iš esmės darome tą patį, tik vizualiai ir stilistiškai skirtingose aplinkose. Tačiau vis tik spėju, kad konsolių žaidėjams Urbz gali „prilipti" labiau, nei tradiciniai Simsai.

**ĮDOMUMAS 81**
*Nauji rajonai masina, bet ten sutinkame iš esmės tas pačias užduotis.*

**GARSAS 79**
*Foninių garsų nėra daug, urbz'ų balbatavimas taip pat gan standartinis, bet ausų „nepjauna".*

**MUZIKA 90**
*Atkimkit Black Eyed Peas vokalistam burnas :) Jei rimtai — takelis puikus, tik reikia atsirakinti daugiau rajonų, tada turėsite įvairesnės muzikos.*

**GRAFIKA 88**
*Urbz'ai atrodo super stilingai ir smagiai, o svarbiausia — viską lemiate jūs.*

**VALDYMAS 71**
*Pradžioje tikrai komplikuota ir painu, nėra pakankamai aiškiai nurodyta kaip ką daryti. Vėliau galima įprasti.*

**IŠVADA**
*Įdomi Simsų interpretacija. EA puikiai suprato, kad eidami tuo pačiu keliu kaip ir PC, Simsų frančizės konsolėse neiškels. Nemanau, kad Urbz sukels kokią revoliuciją ar populiarumo bangą, tačiau žaidimas tikrai smagus ir netradicinis.*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
**NORMALUS**
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 75**

# Phantom Brave

VIENAS ŽINGSNIS Į PRIEKĮ, DU ŽINGSNIAI ATGAL

Kūrėjas: Nippon Ichi Software | Leidėjas: KOEI | Data: 2005-02-04 | Žanras: RPG

**Dieną jie visai paprasti, niekuo neypatingi žmonės. Juos galite stebėti reguliariai ir net neįtarti nieko blogo. Tačiau jie tarp mūsų. Tie, kas nakties priedangoje raudonomis nuo nuovargio akimis, neatsitraukdami žiūri į mėlynus ekranus, burnos pagalba skleisdami pasitenkinimo garsus ir susilpnėjusiomis rankomis, laikydami begalinių malonumų priemonę, daro TAI.**

## Alex

Ir jie, tie žmonės, ne taip seniai gavo progą su dar didesne aistra atsiduoti savo mėgstamam užsiėmimui, vadinamam... „užturbinimu". Kompanija Nippon Ichi Software neketina mažinti apsukų ir toliau išnaudoja kai kurių „geimerių" pomėgį šiam reikalui. Jie vėl išleido žaidimą, kuriame ilgalaikio „level-up'o" (lygio kilimo) fanatai gali be jokio drovėjimosi visiškai patenkinti savo polinkius. Prašome mylėti, gerbti ir „turbinti" — Phantom Brave.

### 40-IES SALŲ RITERIAI

Žaidimo veiksmas vyksta labai savotiškame pasaulyje, kur pasakiško grožio salose, išsidėsčiusiose begalinės vandens plynumoje, savo kasdieniniais rūpesčiais gyvena visokiausios protingos ir nelabai būtybės, tarp kurių retkarčiais pasitaiko ir žmonių. Gyvena visa ši brolija sau laimingai ir taikiai, tačiau puikiai prisimena praėjusių metų įvykius, kuomet Visuotinio Blogio Šlykštus Įsikūnijimas vos „nesutvarkė" viso šio vandeninio pasaulio su visomis jo 40 ar kiek jų ten salomis. O įvertinant faktą, kad daugybė ženklų ir pranašysčių nurodo į greitą V.B.Š.Į. sugrįžimą, tai salų gyventojai ne tik gerai prisimena, bet ir optimistiškai tikisi, kad atėjus didžiulio poreikio valandai, vėl pasirodys bebaimis herojus-vandentiekininkas ir geru žodžiu bei

energingais spyriais įvarys siaubingą pabaisą į tą singuliarinę kloaką, iš kurios ji išlindo į pasaulio šviesą. Žmogeliukai prisimena ir tikisi, o ankščiau minėtas herojus jau ne tik atsirado, bet ir pradėjo šiame salų pasaulyje audringą veiklą skęstantiesiems gelbėti.

Vardas — Marona, amžius — 13 metukų, lytis — moteriška. Jos tėvai buvo negailestingai nužudyti Tamsos būtybių. Salų gyventojai nekenčia jos dėl to, kad ji moka valdyti bei samdyti fantomus, o paskirtas prižiūrėti ją šiek tiek apmiręs karys, vardu Ash, be nuovargio kartoja savo mėgstamą frazę, kuo jis labai atsibosta. Tačiau Marona nenusimena ir tiki, kad jei ji naudos savo talentą žmonių labui, tai ankščiau ar vėliau jie visgi įvertins tai ir priims ją į savo bendruomenę — naivi mergaitė atmeta išmintingą tezę, kuri sako, kad gerais reikalais išgarsėti neįmanoma.

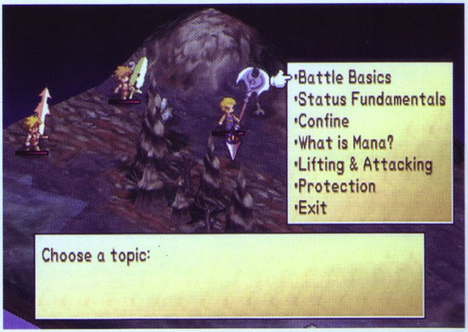
Kiekvienas žaidimo epizodas skirtas kokiam nors geram Maronos darbui, o iš viso jų, tų epizodų, laaabaaai daug. Tačiau siužetas nepateisina tokios trukmės, nes yra pakankamai tolygus ir silpnas juokelių bei „prikolų" požiūriu. Žinoma, tikriems „užturbinimo" fanams to ir nereikia, tačiau man, kaip kazualui (t.y. eiliniam atsitiktiniam „geimeriui"), pereidinėti žaidimą su atvirai silpnu siužetu buvo nelabai linksma (ypač įvertinus, koks jame yra „geimplėjus").

## TŪKSTANTINIŲ LYGIŲ IMPERATORIAI

O jis yra labai savotiškas. Kazualams, vėl gi, verta būti atsargesniems. Visa esmė tame, kad žaidimo kūrėjai leido sau šiek tiek paeksperimentuoti su įprasta pagal ankstesnius serijos žaidimus (La Pucelle Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) mūšių mechanika, ko pasekmėje iš vienos pusės neišeina jos apkaltinti begėdžiu kopijavimu, o iš kitos — po artimos pažinties su šiuo laisvos meilės vaisiumi pojūčiai lieka pakankamai keisti...

Visų pirma, buvo pašalintas kvadratinis „unit'ų" pozicionavimas žaidimo lokacijose. Judėjimo/smūgio sritis nuo šiol apibrėžiama apskritimu, kurio ribose ir gali laisvai vaikščioti priešpriešos dalyviai. Skamba, atrodo, „cool", bet praktiškai viskas ne taip jau ir puiku. Kvadratėliai — jie gi ne šiaip sau buvo naudojami, jų tiesiog REIKĖJO. Štai asmeniniai kompiuteriai turi pelytes, atitinkamai lokacijas kompiuteriniuose žaidimuose skaidyti į kvadratėlius nėra jokio reikalo. Dar daugiau, tai būtų labai kvaila, nes ten ir taip galima paspausti pelytę į bet kokį tašką. Tačiau PlayStation2 nėra komplektuojami su pelytėmis savo standartiniame įpakavime, turime tik įprastą „geimpadas", kuriuo judėjimas ilgą laiką buvo vykdomas vien tik kryžmės pagalba — tiesines komandas „aukštyn, žemyn" ir t.t. — ypatingų viražų nesusuksi. Analoginės svirtelės, kuriomis vėliau buvo pradėti įrengti pulteliai, neypatingai padėjo. Taigi verdiktas būtų toks — atlikti „unit'ų" manipuliacijas Phantom Brave žaidime nėra labai patogu. Be to, trukdo periodiškai atsirandantys „gliukai"... Veikėjai kartais užstringa ir kurį laiką trūkčioja konvulsijose prieš nusiraminant, taip pat nuolatos ketina užlipti vieni kitiems ant galvos. Galima būtų pateisinti kūrėjus, pasakius, kad jie pirmi laužo įprastus kanonus, ir pirmas blynas... tačiau taip nėra. Jau yra puikus žaidimas, kuriame realizuotas judėjimas ne pagal kvadratėlius ir jame nėra jokių problemų — Arc the Lad: Twilight of the Spirits. Todėl negali būti jokio atleidimo kūrėjams. Tačiau tai — tik vienas iš reikalaujančių detalesnio dėmesio aspektų, o jų Phantom Brave žaidime dar yra nemažai, taigi žengiame toliau.

Ką gi dar įdomaus parengė kūrėjai trokštantiems įdomaus ir įtraukiančio „geimplėjaus"? Labai įdomiai realizuotas karių dislokavimo į karinių veiksmų zoną procesas. Kadangi mūsų kontroliuojami kovotojai–fantomai visi kaip vienas yra spiritistai, tam, kad jie galėtų saveikauti su gyvųjų pasauliu, jų oro substancijas reikia suderinti su kažkuo banaliu–materialiu (akmenuku kokiu nors, medžiu, krūmu...). Nuo pasirinkto daikto stipriai priklausys kovotojo parametrai. Sukryžiuotas su vienu daiktu, jis taps galingesniu, su kitu — protingesniu, su trečiu — vikresniu ir t.t., tačiau neigiami efektai taip pat pridedami. Be to, pasamdyti vienetai gali dalyvauti mūšyje griežtai nustatytą ėjimų skaičių — tik penkis, po to jie dingsta ir daugiau tame mūšyje jau negali būti panaudoti. Ši priemonė skirta, be jokios abejonės, tam, kad būtų galima paskatinti level up frenzy (beprotišką veikėjų „užturbinimą"), nes dabar neužtenka turėti du – tris galingus veikėjus — jie tiesiog nesuspės susitvarkyti su visais priešais mūšio lauke. Todėl tenka tolygiai kelti visų veikėjų karinį potencialą... Gerai tai ar blogai — skonio reikalas. Aš asmeniškai nemanau, kad tai yra teigiamas momentas, nes labai jau priverstinai viskas gaunasi.



Permainų vėjas neaplenkė ir ėjimų eiliškumo. Phantom Brave žaidime pastarasis tiesiogiai priklauso nuo veikėjų greičio, panašiai kaip Tactics Ogre ir Final Fantasy Tactics žaidimuose. Taigi nuo šiol verta didesnį dėmesį skirti jūsų fantomų kariuomenės vikrumo parametrui.

O jei kažkam ir to per mažai — galima tobulinti ginklus, įdiegiant į juos uždirbtą visokiausiais keliais maną. O visa kita ekipiruotė iš žaidimo pašalinta. Dingo šarvuotės, amuletai ir kt. — fantomams viso to nereikia. Ką gi, tiek to...

### "L" REIŠKIA "LEVEL UP"

Phantom Brave veikia ant to paties varikliuko, kuris buvo naudojamas jau minėtose La Pucelle ir Disgaea. Ši žinia akimirksniu nubraukia visas jūsų viltis pamatyti žaidime bent kiek šiuolaikinius standartus atitinkančią grafiką. Žanro gerbėjams teko seniai susitaikyti su skurdžiu mėgstamų žaidimų grafiniu apipavidalinimu, ir godūs kūrėjai šį jų susitaikymą ciniškai išnaudoja, taupydami pinigėlius poligonų ir CGI–filmukų dėka. Veiksmas perteikiamas iš dviejų rakursų: iš šono ir iš arti — naudojamas siužetinių scenų demonstravimui, ir iš viršaus, šono bei iš toliau — tokiu būdu apžvelgiame mūsių laukus. Pirmas vaizdas demonstruoja mums pakankamai rimtai atrodančius „sprite'inius" veikėjus, išdėstytus ant rankiniu būdu nupieštų fonų, antras — vaikiškos išvaizdos „spraitus", uždėtus ant nesudėtingų trimačių paviršių. Meninis sprendimas antruoju atveju yra pakankamai ginčytinas, o ypač neramina staigūs perėjimai nuo vieno stiliaus prie kito. Tačiau prie visko galima priprasti, net ir prie abejotinų draugų iš Nippon Ichi bandymų.

Garsinis apipavidalinimas — atvirkščiai, iššaukia vien tik teigiamas emocijas. Muzika ir ankstesniuose kompanijos žaidimuose buvo labai kokybiška, o šiame pakilo ant visai „stogą nunešančio" lygio. Įgarsinimas taip pat nuostabus. Po netekusių bet kokios išraiškos Star Ocean 3 dialogų, Phantom Brave scenas man asmeniškai šio aspekto dėka buvo labai malonu stebėti. Ko ir jums linkiu.

### NE LAIKAS "UŽTURBINIMAMS"

Ką gi galėčiau pasakyti finale? „Pasvėrus" visus pliusus ir minusus, visus „už" ir „prieš", pažvelgęs į savo burtų rutulį ir pasitikrinęs su žvaigždėmis, bei prisiekęs kalbėti tiesą, tik tiesą ir nieko kito kaip sumautą tiesą... priverstas pastebėti, kad šis RPG žanro atstovas yra daikčiukas labai ir labai ginčytinas. Todėl galiu pasakyti tik vieną: jei spėjote įvertinti ankstesnius Nippon Ichi kūrinius, ir jie jums patiko, tai ir šis žaidimukas turi labai nemenkų šansų įtraukti jus. Tačiau PRADĖTI pažintį su kompanijos produktais arba, tiksliau pasakius, su jos mėgstamu žanru būtent per šitą žaidimą, Phantom Brave — reikalas pakankamai rizikingas. Net jei šio teksto skaitymas neišvarė jūsų iš proto, aš negaliu laiduoti, kad po Phantom Brave seansų nepajusite dvasinio artumo su žmonėmis, garbinančiais keturis šventuosius skaičius devyni ties užrašu „level".

**SIUŽETAS 75**
*Koks siužetas? Ir kur dingo tas sveikas humoras „a'la" Disgaea?*

**GARSAS 85**
*Kokybiškas aktorių darbas, plati garso efektų įvairovė.*

**MUZIKA 92**
*Galingas ir žavus garso takelis.*

**GRAFIKA 62**
*Tokia grafika galima buvo žavėtis prieš kokius penkerius metus...*

**VALDYMAS 78**
*Analogas akivaizdžiai nesusitvarko su savo užduotimi, deja...*

**IŠVADA**
*Nevienareikšmiškai vertinamas žaidimas - labai jau „ant mėgėjo".*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 78**

# Call of Duty : Finest Hour

**DAR VIENAS MILŽINIŠKAS MŪŠIS**

**Kūrėjas:** Spark Unlimited | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2004-12-03 | **Žanras:** FPS

**Prieš maždaug metus išleista PC Call of Duty versija nustebino visus bei su kaupu pateisino žaidėjų lūkesčius. Autentiška II-ojo pasaulinio karo istorija su ypatingai realistišku „geimplėjumi“, nuostabi grafika bei garsas užtikrino žaidimo sėkmę bei šlovę žaidimų industrijoje bei, kaip paaiškėjo, nustūmė MOH seriją bei keletą jos paskutiniųjų nesėkmingų dalių į šoną. Taigi žaidimų pasaulis turėjo naują karinės šaudyklės karalių. Karalių, kuris nusprendė užimti ne tik asmeninius kompiuterius, bet ir konsoles. Tam reikalui ir sukurta nauja konsolinė Call of Duty versija.**

## ID

Karinio stiliaus šaudyklių istorija viena seniausių ir populiariausių žaidimų industrijoje. Nuolatiniai bandymai sukurti kažką ultra realaus, suteikiančio tikrą karo jausmą bei pumpuojančių adrenaliną tapo tradicija. Dauguma jų tebūna eilinis

išpūstas bei sprogęs burbulas, kiti parodo kažką intriguojančio arba atkartoja pasiekimus kitų žaidimų, ir tik mažai žaidimų sugeba nustebinti. Tuo tarpu COD PC versija buvo išties stebinanti, ir iš jos adaptacijos konsolėse buvo tikėtasi išties

nemažai. Bet, žinoma, ne visada būna taip, kaip tikimasi, kadangi konsolinė žaidimo versija išties gan blankoka ir gan artima MOH: Rising Sun projekto lygiui, kuris buvo gan prastas.

COD: Finest Hour mums siūlo tris kampanijas: rusų, amerikiečių bei britų, kurios pasakoja skirtingas istorijas. Įveikti šias tris kampanijas prireiks maždaug 10 valandų, bet ir tos 10 valandų veiksmo nebus tokios įspūdingos kaip pirmtakė. Žaidimas atrodo išties nukentėjęs per perkėlimą iš PC į konsolių gretas. Nors žaidimas ir siūlo gan didelį misijų įvairumą, bet tai nesuteikia tokio karo jausmo bei įdomumo kaip savo pirmtakė. Veiksmas gan niūrus ir neįtraukiantis, kovoms dažnai trūksta realistiškumo, nes nuolat iš visų kampų lendantys priešų kareiviai kartais leidžia mums įsivaizduoti, jog žaidžiame ne realistišką karinę šaudyklę, o kažką panašaus į Serious Sam mėsmalę.

Vienintelė suteikianti realistiškumo bei karo jausmą detalė yra jūsų bendražygiai, kadangi retai teks keliauti vieniems, ir jus nuolat lydės jūsų bendrininkai, kurie taip pat kovos be baimės bei naikins priešus vieną po kito. Misijos nėra visos visiškai niūros bei nuobodžios ir kai kurios iš jų išties intriguoja bei padeda pajusti karo dvelksmą. Viena iš tokių yra pati pirmoji misija, kurioje išsilaipiname priešų teritorijos krante ir mums tenka užimti aptvertus bei puikiai saugomus bunkerius, iš kurių iš galingų pabūklų nepaliaujamai šaudo priešai. Šioje misijoje tikrai pilna veiksmo, matoma tikra karo realybė, tikrasis jo veidas, kuomet vyksta arši kova tarp dviejų pusių. Tuo tarpu kitos misijos yra išties blankios bei monotoniškos, nerodančios beveik jokių karo elementų, o tik kvailus, beverčius pasišaudymus, kurie suteikia daugiau monotonijos bei nusivylimo nei džiaugsmo.

Žinoma, žaidimas siūlo ir ne tik „bėk ir šaudyk" misijų. Mums teks ir valdyti tanką, ir šaudyti iš sunkvežimio priekabos ar tam tikro galingo pabūklo, taigi šiek tiek įvairovės išties yra. Gan smagios yra misijos valdant tanką, nors ir jos arkadiškos. Vairuodami karo mašiną kartu turime naikinti kelią užstojančius priešus, kurie pasiryžę jus susprogdinti.

Vienas iš žaidimo minusų yra „checkpoint'ų" stoka. Kartais žuvus viduryje lygio tenka jį pradėti iš naujo ir tai išties erzina, kadangi eiti per tas pačias vietas dar kartą yra visiškai neįdomu, nes ne visada įdomu būna netgi pirmąjį kartą.

Finest Hour grafika gan vidutinė. Veikėjų animacija išties nuostabi, galime išvysti krūvas skirtingų veikėjų elgsenų, netgi mirties scenų yra daug bei jos išties gražiai ir tikroviškai animuotos. Tuo tarpu visa kita grafinė pusė yra gan vidutiniško lygio. Tekstūros blankios ir dauguma jų yra vos ne vientisos pilkos spalvos, kuri žaidimo pasauliui tikrai nesuteikia spalvingumo, o sumenkina grafinį detalumą, tuo pačiu menkindama nuotaiką žaidėjams. Muzika, skambanti COD: Finest Hour, gan nebloga, garso efektai puikiai atspindi realybėje karo lauke girdimus garsus, taigi garsas gan neblogas.

Konsolinė Call Of Duty versija išties nukentėjo bei sumažino žaidimo šlovę. Konsolės versijai trūksta realistiškumo, tikro II-ojo pasaulinio karo jausmo bei kovų suteikiančių maksimalų adrenalino kiekį. Žaidimas tapo blankia „bėk ir šaudyk" šaudykle, kuri kartais atrodo, jog yra ne II-ojo pasaulinio karo šaudyklė, o eilinė „mėsmališka" nesąmonė. Žaidimas, ko gero, patiktų nebent užkietėjusiems karinių šaudyklių bei II-ojo pasaulinio karo fanams.

**SIUŽETAS 50**
*Kvailas, kartais netgi darosi "bondiškas".*

**GARSAS 80**
*Gan neblogi garso efektai.*

**MUZIKA 75**
*Vidutinio lygio orchestrinės melodijos.*

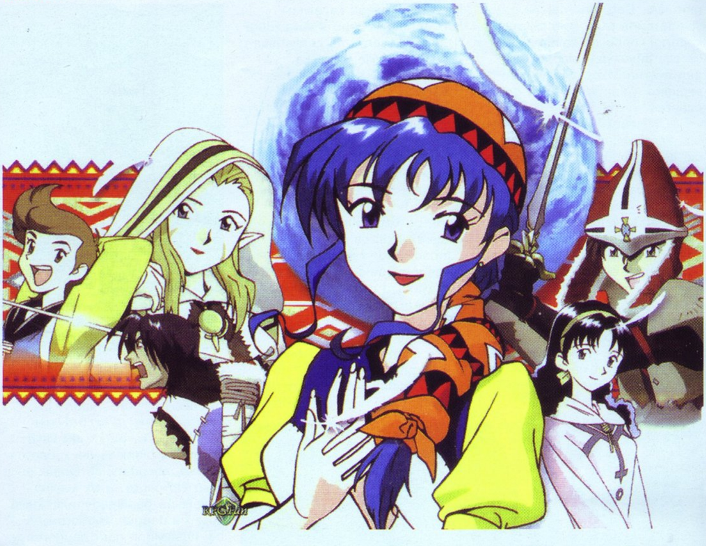
**GRAFIKA 70**
*Nebloga animacija, bet visa kita gana žemo lygio.*

**VALDYMAS 70**
*Elementarus.*

**IŠVADA**
*Kvaila, nerealistiška II-ojo pasaulinio karo tematikos šaudyklė, kuri padės sugadinti Call Of Duty serijai jos vardą ir garbę.*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
**NORMALUS**
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 70**



# Lunar: Silver Star Story Complete

**TIESIOG GRAŽUS ŽAIDIMAS**

■ **Kūrėjas:** Kadokawa | **Leidėjas:** Working Designs | **Data:** 1999-04-30 | **Žanras:** RPG

**Tai bus graži istorija apie gražius žmones, sukūrusius gražų žaidimą, bent akimirkai pagražinusį visą žaidimų pasaulį. Skamba, kaip įžanga į pasakėlių knygą, skirtą verksniams vaikams užmigdyti. Bet iš tiesų šilta širdy pasidaro, kai suprantame, jog taip buvo iš tikrųjų. Taigi graži, TIKRA istorija...**

Seniai seniai, prieš gerus šešis metus, sulaukėme labai gražaus žaidimo PlayStation konsolei. Gražus jis buvo ne savo grafika, bet savo turiniu, į kurį kūrėjai kuo nuoširdžiausiai įdėjo dalelę savęs. O tai iš tikrųjų stebina, kadangi šiais laikais iš visų šonų į žmones piktus žvilgsnius yra įbedę rūstūs vyrai iš banknotų, ir retas kuris to žvilgsnio įtakai atsispiria. „Gyventi juk reikia..." — girdime pabodusį pasiteisinimą. Bet kažkada buvęs uždarbis virsta kolekcionavimu, o pramoga — darbu. Tuomet ir rezultatą gauname per jėgą „išspaustą", o ne entuziazmo pagimdytą. Čia ir lenkiu prie to, jog šio žaidimo

kūrėjai, Kadokawa, to išvengė. Beje, šią kompaniją retas bus girdėjęs. O ji paliko ganėtinai didelius pėdsakus video žaidimų istorijoje. Viskas prasidėjo 93-aisiais...

Dienos šviesą išvydo Lunar: The Silver Star Sega CD konsolei. Tai buvo vienas geriausių RPG ir vienas geriausių žaidimų šiam aparatui, nesulaukusiam triuškinančios sėkmės, o Lietuvoje, tikriausiai, nė vienas šios egzotiškos konsolės net neturėjęs. Kad ir kaip būtų, pasaulyje šis žaidimas gerbėjų susirado. Ir jau po ilgo laiko, 99-aisiais, pasirodė ištobulinta šio žaidimo versija PlayStation konsolėms — Lunar: Silver Star Story Complete. Dar po kiek laiko išleista šio žaidimo Fan Edition versija, su papildomu turiniu. Ši istorija įdomi tuo, kad žaidimas labai primena pelenę — iš pirmo žvilgsnio jis nepalieka nė krislelio gero įspūdžio, nes grafika atgyvenus, o pirmomis minutėmis dar sunku suprasti, kokį nuostabų žaidimą pradėjote žaisti.

Gerai, užteks pasakėlių, suleiskime dantis į žaidimo turinį. Pagrindinis herojus Aleksas pradeda siužetinę liniją savo gimtame kaimelyje. Čia jūs supažindinami su į katę panašiu Aleksui ištikimu gyvūnėliu Nall, dainininke Luna bei nuotykių ieškotoju Ramus. Aleksas vis svajoja tapti Drakonų Valdovu, visai kaip jo herojus Dyne, prie kurio paminklo Aleksas dažnai ateidavo pasėdėti ir pamąstyti. Nuotykių ištroškęs Ramus įkalba Aleksą traukti kelionėn į Baltojo Drakono Urvą Drakono Deimanto ieškoti. Šis, be abejonės, neatsisako. O Luna irgi prisijungia prie kompanijos, nenorėdama, kad vyrai prisivirtų košės. Čia ir prasideda didi epinė istorija...

Išėję už miesto ribų, galite dar nepradėti kinkų drebinti, kadangi niekas čia jūsų neužpuls, kad ir kiek bevaikščiotumėte. Tai bus žemėlapis, kuriuo greitai nusigausite nuo vienos konkrečios vietos iki kitos. Visos kovos prasidės, jums įžengus į požemius. Grupelės monstrų bus atvaizduoti tam tikru ženklu, o pakankamai prie jo priartėjus, ženklas staigiai šaus jūsų link. Jums vis dar liks galimybė išsisukti. Jei ne — prasidės kova.

Kovos sistema įdomi ir ne visiškai tradicinė. Kai kurie jos elementai tiesiog stebina — juk visa tai atkeliavo iš '93! Visą kovą galite paprasčiausiai patikėti dirbtiniam intelektui. Tuo atveju didžiausias pliusas yra tas, jog bet kada į susirėmimą įsikišti galite ir jūs patys. Ši galimybė ypač naudinga, kaunantis vis panašiose kovose ar keliant savo veikėjų patirtį. Jei norite, be abejo, galite pilnai paimti šturvalą ir į savo rankas. Dar viena įdomybė, jog galėsite savotiškai užprogramuoti pasirinktiems veikėjams jų veiksmus kovos metu, o likusius valdyti kiekvieną

kovą individualiai. Žodžiu, galimybės išties plačios, ir tradicinį ėjimais paremto vaidmenų žaidimo susirėmimą padaro žymiai labiau strategišku ir inteligentiškesniu.

Dar liko neįvertintas gyvūnėlis Nall — jis čia ne tik dėl grožio ar kad prajuokintų. Nors ir pilnavertiškai nesikaus, kaip kiti, tačiau visgi jis sugeba atlikti naudingus burtus, pavyzdžiui, prikelti kritusį kovotoją, be to, per jį galėsite atlikti daugelį nustatymų, netgi išsaugoti žaidimą. Negi ne originalu? :-)

Pabaigę kovą, gausite patirties taškų ir pinigų. Patirties taškai bus automatiškai paskirstyti veikėjams, o už pinigus vėliau galėsite nusipirkti ginklų, šarvų ar stebuklingų gėrimų.

Meniu „interfeisas" patogus, gausu naudingų funkcijų, tokių kaip galimybė dalintis tarp veikėjų daiktais ir panašiai. Kita vertus, funkcijų nėra labai daug. Dar kartą prisimenant, kada šis žaidimas pirmą kartą buvo sukurtas, apie sudėtingas meniu schemas neturėtų kilti net kalba.

Turtingą kovos mechanizmą ir intriguojantį scenarijų su herojais-asmenybėmis jau turime. Žaidimą dar aukščiau iškelia gausybė vaizdo intarpų, ir ne bet kokių, o dailių anime filmukų. Pastarųjų, beje, daugiau, nei galėjote įsivaizduoti.

Senstelėjusią grafiką (savo metu ji, atvirkščiai, buvo įspūdinga) be vargo atperka garsas — tiek garso takelis, tiek vietomis įgarsinti veikėjai palieka gilų įspūdį. Juk įsimintino veikėjų įgarsinimo, ypač pirmojo PlayStation laikais, sulaukdavome itin retai.

Traukiant prie istorijos pabaigos, galime pasidžiaugti, jog ji turi gerą pabaigą — kūrėjai savo tikslą pasiekė, o jų įdėta meilė žaidimui ir didis rūpestis žaidėjais, atsipirko, manau, su kaupu. O mes turėtumėm jaustis labai pamaloninti, tokį žaidimą tikrai galima vadinti Klasika. Išties, galbūt taip garsiai nenuskambėjo šio kūrinio išleidimas, o grafika atbaidė žaidėjus, kurie taip ir nesužinojo, koks perlas slypi neišvaizdžioje kriauklėje...

**SIUŽETAS 90**
*Gera epinė istorija su herojais, kurie „netaiko" į tradicinius klasių modelius.*

**GARSAS 88**
*Labai aukšto lygio įgarsinimas, kuris ir uždirbo šį aukštą įvertinimą.*

**GRAFIKA 60**
*Lyginant su kitais PS1darbais - nieko ypatingo, tačiau čia juk klasika ;-)*

**VALDYMAS 80**
*Patogus, maloniai nustebina galimybė valdymą arba dalį jo patikėti kompiuteriui.*

**MUZIKA 88**
*Įsimintinos teminės žaidimo dainos, palankiai nuteikiančios nuo pat pradžios.*

**IŠVADA**
*Be klasikinio žaidimo, pagerinto visą krūva anime intarpų, rasite daug papildomos medžiagos. Kūrinys išbaigtas, tik savo metu kiek pasimetė laike ir vien dėl to negavo pelnytos šlovės. Visgi būtinas indėlis į kiekvieno RPG mėgėjo kolekciją.*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
**NORMALUS**
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 84**

**Žygis**

# Hercules: Action Game

JAUSMINGAS MITAS

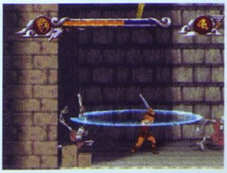
**Kūrėjas:** Eurocom Entertainment Software | **Leidėjas:** Disney Interactive | **Data:** 1998-11-10 | **Žanras:** veiksmo

**Ir štai. Čia, savo rankose, dabar turiu visa, ko kada nors troško mano širdis. Tai protu neaprėpiami turtai, garbė, jėga. Esu pačio Dzeuso sūnus. Jėga pranokstu bet kokį žemišką padarą, o mano mintys tyresnės ir šviesesnės už bet kokį jausmą. Mano troškimai tikslūs ir kilnūs, o mano valiai paklusta pats Pegasas. Tačiau būtent dabar, kai turiu viską, ko pavydėtų bet kuris mirtingasis, sieloje jaučiu didžią tuštumą. Štai kur pražūtis, bėda ir neviltis. Mane, kaip ir visus gyvus padarus, apsėdo neišvengiamas dalykas. Ne, — tai jausmas. Tėvo Dzeuso valdžiai gresia pavojus, tačiau mano mylimoji jau beveik Hado karalystėj... Jos viltis — tai aš. O štai ir atėjo ta valanda. Būtent meilė, prakeiksmas ir amžinas džiaugsmas, kurios jėgai negaliu paklusti net aš! Net jei ir teks atiduoti visa, ką turiu, net jei teks mirti, klūpint ant kelių prieš patį Hadą, aš išgelbėsiu ją...**

Atrodytų, kokios baisios ir klaikios yra graikų legendos, mitai, padavimai. Kokie neįtikimi veikėjai įtakoja graikų istorijos raidą ar pasekmes, kokie siaubingi dalykai slypi herojų paveiksluose. Pažiūrėjęs filmą „Aleksandras“, dar labiau apstulbau, kokius faktus naiviai mėto kūrėjai apie įžymiausius graikų legendų herojus. Tikrai nuliūdau, kad dabar taip neatsakingai elgiamasi su tokiu trapiu ir vertingu graikų palikimu. Ir apskritai, pastarąjį filmą kritikai galėtų „suvirškinti“ be menkiausio vargo, bet kas iš to... Iškilminga ir neįtikėtina garbė paminta. Aš suprantu, galbūt, tikėti kažkokiu jų egzistavimu yra naivu, tačiau aš tikiu visų didvyrių asmenybėmis, taip kaip kartais tik iš jų galime pasisemti stiprybės, vidinės jėgos ar išminties. Aš be galo gerbiu graikų mitologiją, todėl, kad tik ji viena man geba nuosekliai ir smulkmeniškai paaiškinti kiekvieną smulkmeną ar mitą, susijusį su mėgiamu herojumi, tokiu, kokį aš jį pažįstu ir įsivaizduoju. O

štai kalbant realiais faktais, labai gerbiu Walt`ą Disnėjų. Kiek teko girdėti, jis kol kas turi daugiausia oskarų ir, manau, tikrai neveltui. Man asmeniškai, legendas skaityti yra kur kas lengviau, o kartais net ir įdomiau nei knygas ar kokią kitą literatūrą, nes jos nuolat būna įdomios, kažkuo intriguojančios, gana trumpos. O štai Disnėjus, išlaikydamas realius faktus, sugebėjo apsupti vieną tokią trapią legenda fantazijos skraiste... Taip pat į ją „pribėrė“ meilės trupinių ir „apipylė“ produktyviu ir sąžiningu darbu. Ir štai, rezultatas matosi kaip ant delno.

Taigi 1998– ieji metai. Tuo laikotarpiu padaryti labai gerą žaidimą buvo problema, bet jeigu pavykdavo — šlovė ir neblėstantis populiarumas garantuoti. Ir taip, Eurocom, matyt, gana ilgai galvojo, nuo ko pradėti šį atsakingą darbą. Iš pastangų matyti, jog kūrėjai labai atsargiai ir apgalvotai elgėsi su savo užduotimi, nes suprato ir įvertino, kokį trapų kūrinį turi savo rankose. Taip jie į pagalbą pasitelkė dar 16–bit laikais gyvavusius ir jau turbūt seniai pamirštus hitus. Visų pirma, iš Lion King žaidimo pasiskolino iš šono matomą vaizdą (side scroller), iš Pohahontos pasiėmė daiktų ir jų panaudojimo sistemą. Bet... Kažko juk trūksta ? Teisybė! Ginklai ir kova... Ir čia tiesiog nepamainomai pravertė Aladino žaidimas, kuriame jis geba mosikuoti milžinišku kardu. Štai taip kūrėjai meistriškai sulipdė tris unikalius elementus į vieną gyvą kūną. Tačiau kiekvieną iš trijų detalių kūrėjai kruopščiai peržiūrėjo, patobulino, pašlifavo, savotiškai apdovanojo atskirais privalumais, taip pat pasitelkė tada labai populiarų 2–D varikliuką ir sunkė iš jo visą ką tik galėjo. Bet tai dar ne viskas!



Nenorėdami patirti netikėto nuosmukio ar kokio nelaukto nukrypimo nuo siužeto ir istorijos, kūrėjai žingsnis į žingsnį nusekė to paties pavadinimo Disnėjaus animaciniu filmu. Tai buvo tiesiog nepriekaištingas sprendimas, kodėl, sužinosite kiek vėliau.

Kaip pasakoja filmo versija, Hadas, požemio valdovas, išsikvietė tris senutes moiras, likimo valdoves: Klotonę, Lachesę ir Atropę. Jis troško sužinoti savo likimą. Šios, žiūrėdamos ir sekdamos ateities siūlą, jam pasakė, kad kai visos žvaigždės sudarys ištisą liniją, jis prikels visus stipriausius demonus ir kūnu bei krauju besivaduojančius padarus. Kadangi vyksta amžina kova tarp gėrio ir blogio, o mūsų protėviai tai įsivaizdavo kaip dangų ir požemį, Hadas visa širdimi trokš sunaikinti Dzeusą. Ir štai, moiros praneša, kad ateis ta valanda, kai jis pats, surinkęs pačią baisiausią blogio kariauną, ims kopti į Olimpą. Dzeusas, pasitelkęs visą savo galią, aršiai ginsis, tačiau visos pastangos pasirodys bevaisės... Hadas visapusiškai ims viršų ir taps... (ties šiais žodžiais jo veidas nušvinta) ... ne! Pačią paskutinę minutę, kai jis jau bus beveik tapęs valdovu, jam sutrukdys stiprus ir visas švytintis jaunuolis... Tai išveda Hadą iš pusiausvyros. Ir, kaip visi turbūt jau žinote, Dzeusui ir Herai gimsta sūnus, kurį jie pavadina Herakliu. Jis tampa nemirtingas, o jo gyslomis teka dievų kraujas, tačiau Hadas įsako savo demonams jį pagrobti ir sugirdyti mirties gėralo, nuo kurio numirs netgi jis. Demonai, vienas už kitą kvailesni, nuolankiai vykdo valdovo valią, tačiau kai Herakliui belieka išgerti paskutinįjį nuodų lašą, juos kažkas išgąsdina, ir paskutinysis lašas, toks svarbus Hadui, nepatenka į Heraklio vidų... Taip demonai padarė Heraklį pusiau žmogumi. Tiksliau tariant, nuo tos minutės jis tampa vos pusdieviu. Bet čia pat jį priglaudžia kvailas ožio ir žmogaus hibridas. Jis moko jaunąjį herojų kautis, neprarasti nuovokos bei pusiausvyros, einant slidžiu ir nepatikimu gyvenimo siūlu. Tačiau jau tada Heraklis viską darė itin gerai ir demonstravo pernelyg didelę savo jėgą...

Ir taip bėga metai... Jaunuolis užauga, o jo nuotykių ištroškusi širdis tiesiog nerimsta greičiau patekti į gyvenimo sūkurį. Bet Hadas... jis vis nerimsta. Savo ruožtu požemio valdovas išsitraukia šachmatų lentą, kurioje sustato stipriausius ir pavojingiausius savo pranašus. Kentauras, Hydra, Kiklopas — visi jie surenkami vieninteliam tikslui pasiekti — sunaikinti Heraklį bet kokia kaina! Tokiu būdu jie ima kenkti žmonėms, juos masiškai žudydami, kad geraširdis Heraklis atskubėtų į jų spąstus. Bet jis lengvai ir be vargo sutriuškina visus Hado pakalikus. Tai erzina blogio valdovą, ir jis sumano pasiūlyti Herakliui patį pavojingiausią ir gražiausią dalyką pasaulyje — meilę. Labiau išsilavinęs žmogus čia mane užginčytų, kad meilės nėra, tai tik trumpalaikis jausmas arba savotiškas susižavėjimas, nors ką gali žinoti... Taigi, kad ir kaip ten būtų, Heraklis, apsaugotas nuo visko, įkliūva į meilės pinkles. Jis įsimyli jauną ir žavingą merginą, kurios charakteris nemažiau principingas, nors ir patrauklus. O tuo tarpu Hadui pagaliau pavyksta sujungti visas žvaigždes į vieną eilę, ir jis išsikviečia milžiniškus ugnies, ledo ir žemės demonus, kurių dėka jau tuoj tuoj sunaikins Dzeusą... Kaip viskas baigėsi, pavedu sužinoti jums patiems.

Taip pat privalu paminėti, kad žaidime yra vietos ir dideliems action gerbėjams, ir įvairių galvosūkių bei mįslių šalininkams, taip kaip čia yra begalė daiktų ir paslapčių, kurios prisotina ir pripildo žaidimą naujo azarto bei įdomumo. Labai įmantriai ir apgalvotai tarpusavyje suderinti judesiai bei daiktų panaudojimo galimybės. Čia galėsite ir mosikuoti kardu, kurį galėsite tobulinti ar pakeisti ugnine bei elektrine alternatyva, ir demonstruoti stulbinamą Heraklio jėgą, taip kaip jis galės sudaužyti stambiausius akmenis ar priešus į šipulius. Čia, reikalui esant, galėsime kilnoti įvairiausius daiktus, pvz.

dvigubai už save didesnius akmenis ir t.t. Yra įpinta ir kiek įvairesnių lygių, pvz., skraidymas su Pegasu arba bėgimas pas Kiklopą, išvengiat jo atliekamų atakų.

Baigdamas, pasakysiu tik, kad kūrėjai išnaudojo išties gerą ir nepamainomai tinkančią šiam žaidimui formulę. Matosi, kad viskas buvo labai gerai ir kruopščiai apgalvota, galimybės ir idėjos pasvertos, o dirbta buvo iš širdies ir negailint savo jėgų ar laiko. Nuoširdžiai galiu pasakyti, kad tokį žaidimą malonu žaisti. Nesmerkiu kūrėjų už tai, kad jie ėjo animacinio filmo keliu, tai netgi kažkiek geriau ir smagiau, bet, deja, gyvavimo laikas pakiša koją Herakliui iki didžiosios pergalės... Žaidimą įveiksite maždaug per savaitę. Žinoma, kai kuriuos bosus lengviausia bus įveikti pažiūrėjus filmą, bet didelės bėdos ar problemos čia nėra.

**PIRMAS ĮSPŪDIS 82**
*Maloniai nuteikė vos pamačius pirmąsias scenas, atliktas gražiai ir šiltai.*

**GARSAS 78**
*Žaidimas kiek kenčia nuo įgarsinimo, nors tame ir dalyvavo tokios žvaigždės kaip Danis Devito ar Džeimsas Wodsas.*

**GRAFIKA 89**
*Jautriai pamatyta, kokybiškai ir apgalvotai įgyvendinta.*

**VALDYMAS 74**
*Kartais sukeldavo šiokių tokių nesusipratimų...*

**MUZIKA 88**
*Žaidimo muzika pasakiška ir nepakartojamai stebuklinga.*

**IŠVADA**
*Kad ir kaip ten postringautų kritikai, kad ir kaip neigiamai ar piktai kalbėtų apžvalgininkai, viskas tiesiog elementaru. Hercules Action Games paprasčiausiai yra kol kas geriausias žaidimas apie Heraklį ir vis dar vienas geriausių savo žanrų atstovų.*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
**NORMALUS**
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 85**

**Dante**

## HAKERIŲ SMŪGIS GAMECUBE KONSOLEI

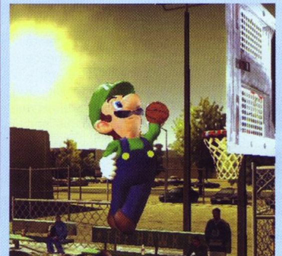
Hakerių grupė *Mental Cube* neseniai išleido naująją čipo *Viper Gamecube* konsolei versiją su specialiu *Cobra BIOS*. Šio „čipo“ ypatumas yra tame, kad jis leidžia nuskaitinėti *Gamecube* žaidimus, įrašytus į Mini DVD-R. Ankščiau šis „čipas“ leido „pumpuoti“ žaidimus į „flash-atmintį“ ir apsikeisti duomenis su prijungtu prie konsolės PC. Oficialūs *Nintendo* atstovai kol kas niekaip nereagavo į šią žinią.

## KALĖDINĖ ISTORIJA

Labai įdomi istorija per Kalėdas įvyko viename JAV miestelyje. Vienas nelabai turtingas ponas vardu Lambetas likus kelioms dienoms iki Kalėdų nusipirko *Xbox* konsolę už 161$, o atėjus šventėms konsolės iš viso dingo iš vietinių parduotuvių prekystalių. Lambetas, kurio namuose laukė trys dukterys nuo 5 iki 8 metų amžiaus, nusprendė parduoti konsolę aukcione ir nusipirkti joms lėles Barbi. Jis davė skelbimą vietiniame laikraštyje ir sulaukė krūvos skambučių. Vienas iš susidomėjusių už konsolę pasiūlė pardavėjui net 500$. Lambetas sutiko, nuėjo į susitikimą, kuriame dosnus pirkėjas vietoj pinigų ištraukė 9.mm kalibro *Beretta* pistoletą, pasėmė *Xbox*'ą ir dingo. Lambetas ilgai neliūdėjo ir tame pačiame laikraštyje paskelbė savo pranešimą nusikaltėliams. „Noriu, kad jie žinotų, jog jiems nepavyks sugadinti man Kalėdų, — pažymėjo Lambetas — Turiu šeimą, ir tai pats svarbiausias dalykas pasaulyje. Visus sveikinu su jau praėjusiomis Kalėdomis!“

## NINTENDO HEROJAI EA ŽAIDIME

Leidėjas *Electronic Arts* ir kompanija *Nintendo* paskelbė apie susitarimą įjungti į žaidimo *NBA Street Volume 3 Gamecube* versiją garsius frančizės apie *Mario* veikėjus: patį *Mario*, Luigi ir Princesę. Šių veikėjų trijulė sudarys komandą *Nintendo All-Stars*, už kurią ekskliuzyviai galės sulošti visi Gamecube savininkai. *NBA Street volume 3* taip pat kuriamas *PlayStation 2* ir *Xbox* platformoms. Visos trys versijos Europoje pasirodys pavasario pradžioje.



# Pocket Kingdom: Own The World

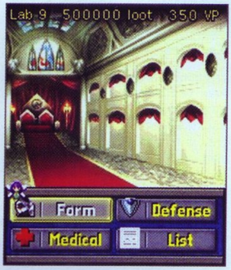
KARALYSTĖ RANKOJE

Kūrėjas: **Sega** I Leidėjas: **Nokia** I Data: **2004-11-24** I Žanras: **MMORPG**

**Pocket Kingdom: Own The World yra analogų neturintis žaidimas. Tai pirmasis MMORPG (online RPG), skirtas mobiliajai platformai. Šiame žaidime žaidėjai stato savo karalystes ir naudoja jas online per N-Gage Arena.**

Pocket Kingdom žaidėjai gali formuoti grupes ir ieškoti, tyrinėti ir atakuoti priešiškas karalystes, siekiant galutinio tikslo — pasaulio turėjimo (žr. pavadinimą ;)). Tačiau triukas tas, kad kova, kurioje dalyvauja jūsų kariai, yra valdoma DI, o žaidėjas tampa tarsi generolu ir strategu. Reikia pastatyti karalystę su kariais, ginklais, šarvais ir duoti jiems kovines pareigas.

Pocket Kingdom startuojate Ulgress karalystėje, chaoso žemėje, kurios valdovas Griefer Ulgress, neva, buvo išmestas iš online bendruomenės. Jūs paveldite šią karalystę su turtais ir tampate nauju lyderiu. Susigaudyti, kas vyksta, ir sėkmingai vykdyti žaidimą, jums padės nuostabusis asistentas Fabbis. O darbo bus tikrai daug, nes teks nuodugniai planuoti ir atidžiai koordinuoti savo veiksmus. Teks keliauti per galybę meniu, skirtų tiek statyboms, tiek komandos formavimui ir vienetų savybių nustatymui.



Kovinėje žaidimo dalyje kiekvienas dalinys yra sudarytas iš keturių karių, o jų kovos pozicijos ir taikinių tikslai nustato, kaip jie elgsis mūšio metu. Pradėjus žaidimą, galima rinktis tik iš dviejų vienetų — kario ir burtininko. Vėliau galimybių daugėja, taip pat galima savo herojus apginkluoti bei šarvuoti specialioje laboratorijoje gaminamais ginklais.

Pocket Kingdom yra išties neblogai „nušlifuotas" žaidimas. „Spraitiniai" veikėjai yra spalvinti ir sklandžiai animuoti. Pati karalystė atrodo puikiai ir aiškiai vystosi, augant jūsų finansinėms galimybėms.

Įdomiai sugalvota online galimybė. Sega pasistengė užtikrinti, kad prieš patekdami į N-Gage Arena, žaidėjai jau būtų prakutę ir neblogai gaudytųsi, ką ir kaip reikia daryti. Žaidėjai žaisdami vieni, turi rasti „Online Crest", ir tada atsiras galimybė jungtis į Arena bei kovoti su kitais žaidėjais.

Kaip rimtą trūkumą galima paminėti tai, kad priešingai nei tipiški RPG, Pocket Kingdom neturi jokių „pirkimo urmu" galimybių. Dėl to tenka ilgai maigyti tuos pačius mygtukus, norint tiesiog kažką nusipirkti. Tokia pati problema yra darant sudėtinius veiksmus, pavyzdžiui, kombinuojant daiktus, ginkluojant ar skiriant užduotis savo kariams. Netgi vaikščiojimas po meniu vietomis vargina.

Vis tik Pocket Kingdom yra tikrai unikalus, mobilus RPG žaidimas, garantuotai subursiantis mėgėjų bendruomenę ir naujoviškai išnaudosiantis online galimybes.

Ryčka

| | |
|---|---|
| GARSAS | 83 |
| MUZIKA | 86 |
| GRAFIKA | 90 |
| VALDYMAS | 68 |
| ĮDOMUMAS | 84 |

*Naujoviškas daugelio žaidėjų RPG, kuris turėtų padėti „šokteltі" N-Gage populiarumui.*

**IŠVADA 87**

# Final Fantasy I & II: Dawn of Souls

DIDŽIOSIOS FANTAZIJOS PRADŽIA

Kūrėjas: **Square Enix** | Leidėjas: **Nintendo** | Data: **2004-12-03** | Žanras: **RPG**

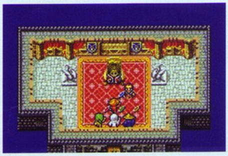
**Serija Final Fantasy — tikras vaidmenų žanro pasididžiavimas. Kad ir kiek šio žaidimo dalių pasirodytų, nė viena jų nėra nuvylusi gerbėjų. O prasidėjo viskas net nuo NES konsolės laikų. Square Enix mandagiai mosteli įėjimo į laiko mašiną link ir kviečia prisijungti prie pirmųjų dviejų Final Fantasy dalių herojų nuotykių patobulintuose ir atnaujintuose pasauliuose. Ir visa tai telpa į jūsų kišenę!**

Praėjo jau daugiau nei septyniolika metų. Bet klasika nesensta. Nepulsime lyginti šių žaidimų grafikos su naujausiais GBA vaidmenų žaidimais, tokiais kaip Golden Sun, nesistengsime įrodyti, jog kovos sistema neregėta ar, kad šie žaidimai pasižymi pritrenkiančiomis savybėmis, kurių nebūtume išbandę kitur. Žaidimo procesas čia paprastas kaip niekad,

ganėtinai paprasta ir kūrinio techninė pusė. Panašių produktų — pilna rinka. Tačiau svarbiausia žinoti, jog Final Fantasy dalys visuomet buvo ir vis dar išlieka etalonu kitiems, o pirmieji kūriniai serijoje labai padėjo formuoti besivystantį žanrą ir neaišku, kokius vaidmenų žaidimus turėtume dabar, jei ne tas milžiniškas Squaresoft'o indėlis.

Turėtumėte prisiminti PlayStation konsolei išleistą Final Fantasy Origins. Iš Dawn of Souls galite tikėtis kažko panašaus, tik didžiulis privalumas, be abejo, yra žaidimo portabilumas. Tiksliau — žaidimų, kadangi gaunate du pilnaverčius kūrinius viename įpakavime už vieno kainą. Jei jų dar nesate žaidę, tai padaryti tiesiog privalote. Abiem rankom pasisakau už akiračio plėtimą — tokie žaidimai suformuos jumyse kur kas pilnesnį kompiuterinių pramogų pasaulio besivystymo modelį.

Nešiojamoje versijoje atsisakyta visų tų papildomų „blizgučių", pagražinusių PlayStation versiją, kaip, pavyzdžiui, galerijos ar FMV



filmukai. O visi patobulinimai buvo dedikuoti „geimplėjui". Ačiū kūrėjams už tai! Bandymas iššokti aukščiau bambos greičiausiai būtų pasibaigęs tragišku nuopuoliu, bet aš net nedrįstu abejoti žmonių, dirbančių prie šios serijos, supratingumu, nes jie jau seniai yra apsigynę savo gerą vardą ir, kaip matome, jo net neplanuoja suteršti.

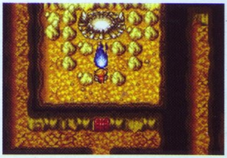
Garso efektai ir muzika pažadins mumyse žvērišką ilgesio jausmą — tai tos pačios nuostabios, nors ir paprastos, melodijos, o efektus ausys taip pat nostalgiškai prisimins. Net keista pasidaro kartais, kiek nedaug reikia... Tiesa, kokybė labai gera.

Ištobulintas angliškas vertimas, sukurti nauji vaizdo intarpai, patobulinta istorija, kurioje stengtasi nebepalikti nė vieno neatsakyto klausimo. Taip pat dabar veikėjai vaikšto greičiau, kad žaidimas neatrodytų be reikalo ištemptas. Tai gerai įvertins ir tie, kurie jau yra žaidę šias dalis — tokiu būdu jie greičiau susipažins su naujovėmis ir negaiš laiko vienoje vietoje.

Labiausiai džiugina tokios naujovės, kaip galimybė išsaugoti žaidimą bet kurioje vietoje. Žaisti galėsite ilgiau, praplečiamos jūsų galimybės naujų ginklų, šarvų bei daiktų pagalba. Veikėjus nuo šiol galėsite tobulinti ne iki penkiasdešimto, o iki tradiciško 99 lygio. Sudėtingumo lygis mažesnis negu anksčiau. Tai gali nepatikti seniesiems žaidimo gerbėjams, trokštantiems iššūkių, bet tai tikrai bus įvertinta naujų žaidėjų, kuriuos nuolatinis spaudimas iš priešų paprasčiausiai suerzintų, ir taip gadintų bendrą žaidimo patirtį.

Pirmoji Final Fantasy dalis gavo daugiau „geimplėjaus" patobulinimų nei antroji, o antrosios patirtį papildo nauja siužetinė linija, maždaug penktadaliu prailginanti žaidimo trukmę, jį užbaigus.

Abu žaidimai papildyti daugiau nei septyniasdešimčia naujų priešų, dalį kurių sutikti galime naujesnėse dalyse bei keliais naujais požemiais. Visa tai „aprengta" naujais drabužiais, kurie savo kokybe primena SNES. Nors naujausiems kūriniams savo grafika ir neprilygsta, Final Fantasy išlaiko gerą stilių, todėl jokių blizgučių net nepasigendame. Bet kokiu atveju, tai visai naujas ir kur kas spalvingesnis žvilgsnis į



kūrinius, kurių originalai atrodė padaryti vos iš kelių spalvų.

Kūrėjų genialumą pažymi ir tai, jog prabėgus net tokiam ilgam laiko tarpui, savo įdomumu ir patrauklumu žaidimas gali varžytis su kitais. Jei tiksliau — ne žaidimas, o žaidimai. Pati pradžia bene populiariausios RPG serijos visoje kompiuterinių pramogų istorijoje. Net du žaidimai viename. Du legendiniai žaidimai...

Žygis

**+ PRIVALUMAI**

+ Du viename, o tas vienas kišenėj telpa
+ Žymiai geresnė grafika (lyginant su originaliomis versijomis)
+ Visa krūva naujovių ir atnaujinimų

**- TRŪKUMAI**

- Tiesiog nesiverčia liežuvis sakyti apie tokią klasiką ką nors blogo, juolab, kad ryškių trūkumų iš tikrųjų nėra. Verčiau atiduokime pagarbą serijai, kuri iš tiesų to nusipelno...

**IŠVADA 85**

Teiginys, nereikalaujantis jokių komentarų - klasika niekada nemiršta...

**GARSAS 82**
*Kokybė pagardinama žiupsneliu nostalgijos.*

**MUZIKA 85**
*Atleiskite, pasikartosiu - nieko nuostabaus, juk čia Final Fantasy.*

**GRAFIKA 72**
*Tiek ir tikrai ne daugiau, lyginant su dabartinėmis naujienomis.*

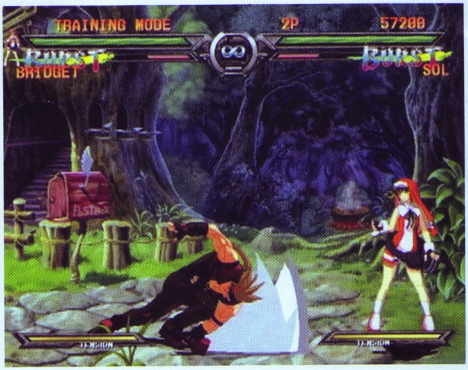
**VALDYMAS 85**
*Kas gali būti paprasčiau?*

**SIUŽETAS 90**
*Nieko nuostabaus, juk čia Final Fantasy.*

www.zaidimai.com
PRAMOGŲ IR INFORMACIJOS PORTALAS

PORTALE "ZAIDIMAI.COM" – ŽAIDIMŲ KODAI, KURIE PALENGVINS JUMS PAINIAS ŽAIDIMŲ KŪRĖJŲ UŽDUOTIS, TAIP PAT SMAGŪS ŽAIDIMAI PASIEKIAMI NARŠYKLĖS PAGALBA. NAUJIENA – ŽAIDIMAI SUAUGUSIEMS!

Online žaidimai ir žaidimų kodai
Kompiuterinė įranga žaidimams
Spauda apie žaidimus
Televizijos laida zaidimai.com
Kompiuterinių žaidimų katalogas




# Guilty Gear X2 #Reload

## INTENSYVIOS KOVOS PLOKŠTUMOJE

Kūrėjas: **Arc Developments** I Leidėjas: **Majesco Games** I Data: **2004-11-26** I Žanras: **muštynės**

**Viena žymiausių ir populiariausių muštynių serijų pagaliau atkeliavo ir į Xbox. Guilty Gear žaidimas, pasirodęs 1998–aisiais PlayStation sistemoje sužavėjo savo spalvingumu ir beprotišku veiksmu bei privertė į 3D erdvę įsibėgėjusius žaidėjus atsigręžti atgal ir pakovoti plokštumoje. Dabar tas pats laukia ir Xbox žaidėjų.**

Guilty Gear X2 #Reload iš esmės yra perdarytas PlayStation 2 žaidimo variantas, tik pridėta naujų savybių ir galimybių. Žaidimas turi išties unikalius veikėjus su visiškai „stogą raunančiais" ir labai sudėtingais atlikti judesių rinkiniais. Veikėjų yra gan daug — 20 senų bei šeši nauji Reload veikėjai. Taip pat yra keletas paslėptų veikėjų bei galimybė žaisti su žaidimo bosais. Kiekvienas veikėjas turi savitą asmenybę, judesius ir fizines savybes. Kai kurie veikėjai geriau kovoja ore, vieni pasikliauja jėga, kiti greičiu. Įvairovė ir galimybės išties didžiulės. Be to, kiekvienas veikėjas turi apie dešimt specialių judesių, keletą Overdrive atakų (reikalingas pilnas Tension užpildymas) bei vieną staigaus nužudymo techniką. Kiekvienas herojus taip

pat turi ir tam tikrą ginklą: nuo įprastų kardų iki labai keistų žudymo įrankių.

Kartu su savo judesių rinkiniais Guilty Gear veikėjai gali naudoti ir universalius judesius, kurių yra be galo daug ir įdomių. Pavyzdžiui, Dead Angle ataka leidžia gynybos judesį paversti į kontratakos puolimą. Daugelis judesių priklauso nuo Burst, Guard ir Tension matuoklių. Jie užsipildo po sėkmingų blokuotų judesių ar efektyviai atliktos atakų eilės. Nuo šių matuoklių priklauso daugelis specialių ar universalių judesių.

Guilty Gear X2 #Reload turi dešimt režimų, leidžiančių žaisti vienam žaidėjui, dviese ar tinkle. Paprasčiausias vieno žaidėjo režimas yra Arcade, kur tiesiog kaunatės su parinkta eile priešininkų. Praktikuoti judesius galima treniruočių režime. Taip pat yra ir pastaruoju metu populiarėjantis kampanijos režimas Mission Mode. Savitas ir įdomus yra Medal of Millionaire — čia už kautynes gaunate taškus ir pildote Medal matuoklį. Na, o Survival režime kaunatės prieš didžiulį srautą priešų ir bosų.

GG X2 #Reload veiksmas labai smagus ir savitas, nepalyginamas su jokia jau įprasta trimate šaudykle. Tačiau reikia nusiteikti gan sunkiam darbui, nes nieko nepasieksite, bent jau neįvaldę universalių judesių. Taip pat labai svarbus yra blokavimas, tačiau, vėl gi, jei stovėsite ilgesnį laiką kampe užsidengę ir neatakuosite,

nukris tension matuoklis. Tiesa, kautis galima tiesiog bet kokia tvarka maigant mygtukus — judesių yra tiek daug, kad kažkuriuos tikrai pataikysite, tačiau tiksliai išmokę juos daugiausia išpešite iš žaidimo, nes yra nemažai apdovanojimų už teisingus ir laiku išnaudotus minėtų matuoklių užsipildymus.

Guilty Gear X2 #Reload yra geriausias spraitinės grafikos pavyzdys. Veikėjai tiesiog iššoka iš ekrano atlikdami sklandžius ekscentriškus judesius, viskas atvaizduota be galo aukšta rezoliucija. Spalvos labai turtingos, o modeliai atrodo taip, tarsi būtų ištraukti iš pilnametražinio Anime filmo. Praktiškai visus judesius lydi įvairiausi efektai, ir vietomis jais užsipildo ištisas ekranas, na bet čia jau 2D muštynių žaidimų prigimtis. Aplinkos nelabai išsiskiria: kiekviena turi bent po vieną animacinį objektą, o daugelyje vyksta kažkoks veiksmas, nesusijęs su žaidimu. Kartais šios animacijos ir veiksmai atima per daug dėmesio ir neleidžia susikoncentruoti į kovą. Garsas neypatingas. Bendri metaliniai garsai, skambantys kaip praėjusio dešimtmečio pradžios gabalai, nelabai džiugina.

Guilty Gear X2 #Reload puikiai atspindi frazę — „tai, kas nauja, yra užmiršta sena". Žaidimas susilaukė išties gerų atsiliepimų ir populiarumo Japonijoje, kur dvimatės muštynės iki šiol mėgiamos ir žaidžiamos. Mūsų kraštuose žaidėjai jau per daug pripratę prie trimačių žaidimų, o kai kurie net nėra žaidę ankstesnių

plokščių muštynių. Vis tik Guilty Gear X2 #Reload turėtų patikti daugeliui hardcore muštynių mėgėjų, vertinančių veiksmą ir intensyvumą labiau, nei technologinę gamybą bei nepamiršusių ar norinčių sužinoti, kaip atrodo tikras rytietiškas 2D fighing'as.

## Ryčka

**GARSAS** **75**

*Muzika išties atgyvenusio skambesio, garso efektai nėra labai įspūdingi, bet tinkamai pritaikyti.*

**GRAFIKA** **90**

*Puikiausias 2D grafikos pavyzdys, įrodantis kad spraitiniai žaidimai gali nuostabiai atrodyti.*

**VALDYMAS** **78**

*Iš PS2 perkelta schemą įsisavinti gan sudėtinga, o labai reikia.*

**ĮDOMUMAS** **92**

*Daug unikalių veikėjų su savo ir universaliais judesiais, nemažai skirtingų režimų.*

*Super intensyvios muštynės spalvingame dvimačiame Anime pasaulyje.*

**IŠVADA** **85**

# Grand Theft Auto San Andreas

## Pagrindinio siužeto perėjimas

## pabaiga

**ZERO MISIJOS**

**1. Air Raid**
Visas veiksmas vyks ant stogo. Jūs turėsite apsaugoti Zero radarus nuo žaislinių lėktuvėlių antpuolio. Tam jums bus duotas kulkosvaidis. Svarbiausia stebėkite radarą, kad matytumėt iš kur atskrenda priešiškai nusiteikę lėktuvėliai. Paskutinės 40 sekundžių bus tikras pragaras — lėktuvėliai pradės atakuoti jūsų radarus iš visų pusių. Na, apsaugokite bent vieną ir pergalė jūsų. Misija baigta

Atlygis: $3,000

**2. Supply Lines**
Štai su šia misija jau nebus taip lengva susitvarkyti. Pats jau net nebeatsimenu kiek kartų kankinaus prie jos. Na, bet jei užsispyrimo yra — viskas bus OK ;). Svarbiausias dalykas čia yra susiplanuoti, kaip kas bus.

Taikinys nr. 1: Furgonas, kuris atsiranda prie pat mūsų, kai pradedame misiją. Sušaudžius jį, išlįs vairuotojas, tada nukepkite ir jį.

Taikinys nr. 2: Motociklininkas. Priskriskite jam iš paskos ir šaudykite, kol nenulips nuo motociklo, o tada ir jį nudėkit. Neturėtų užimti labai daug laiko.

Taikinys nr. 3: Dar vienas furgonas. Tik jo vairuotojas neišlips iš jo, taigi šaudykite, kol užsidegs, o po to jau patys žinote... :) Visus šiuos tris taikinius turite sušaudyti ne daugiau kaip per 30 sekundžių, nes, kaip žinote, lėktuvo kuras yra ribotas.

Taikinys nr. 4: Štai ir jūsų pirmasis sudėtingasis taikinys, reikalaujantis šiokios tokios praktikos ;). Skriskite link miesto centro, kai priartėsite prie taikinio, sekite jam iš paskos, kol skrisite būtent ta linkme, kuria jis juda, ir tokiu pat greičiu. Tada gerai nusitaikykite ir pradėkit LUPTI! Jūs jį turit sunaikinti, kol nepradėjo didinti greičio, o jei taip atsitiko, tai beliko tik pamojuoti rankele ir pradėti misiją iš naujo.

Taikinys nr. 5: Dabar jūsų bake turi būt likę apie 40% degalų, jei jo mažiau, tai krisit žemyn, nepriskridę paskutinio taško. Taigi priskriskite prie paskutiniojo furgono ir susidorokite kaip ir su ankstesniaisiais. Sprogus jam, radare atsiras rausva spalva pažymėtas taškas, būtent ten jums ir reikia nusileisti. Sulėtinkite lėktuvo greitį ir skriskite. Nusileisti nėra būtina būtent pažymėtoje vietoje, svarbiausia pataikykite ant stogo ir neišdeginkite degalų, būdami ore. Misija baigta.

Atlygis: $5,000

**3. A New Model Army**
Na štai, pagaliau linksma ir tikrai nesudėtinga misija. Jūs valdysite radijo bangomis valdomą žaislinį helikopterį, prie kurio bus pritaisytas magnetas. Pasinaudoję juo, paimkite šalia gulinčią bombą ir numeskite ją ant tanko. Tą patį padarykite su dviem likusiais tankais (jie radare bus pavaizduoti raudonai).

Atlygis: :$7,000 ir RC's Shop, gaunanti po $5,000 per dieną.

**JIZZY MISIJOS**

**1. T-Bone Mendez**
Važiuokite prie užpultojo furgono, kurį matote savajame radare. Kai tik atvyksite, keturi motociklininkai pasisavinę sau neteisėtą grobį nurūks tolyn. Greitai sėskit ant šalia esančio motociklo ir vykitės juos.

Susigrąžinti grobį galite keliais būdais: jūs galite, priartėję prie motociklininkų, juos paprasčiausiai sušaudyti ir jiem žuvus susirinkti turtą. Bet šiam variantui prireiks labai daug laiko, o ir šansas kitiems motociklininkams pabėgti yra nemažas. Taigi rekomenduoju geriau daryti taip: privažiuokite prie šalia sprunkančių motociklininkų ir paspaudę L1, jūs grobį tiesiog pagriebsite tiesiai vagims iš rankų! :) Jei bėgikai išsiskirstys į šonus (o taip tikrai atsitiks), nepergyvenkit, jūs juos radare matysit pažymėtus raudona spalva, o laiko jums duota į valias, taigi sudėtinga tikrai neturėtų būti.

Atlygis: $5,000 ir pagarba.

**2. Mike Toreno**
Kažkas pagrobė Maiką Toreną! Dabar jis yra kažkokiam furgone. Geros naujienos yra tos, kad jis prie savęs turi mobilųjį telefoną, o blogosios — akumuliatorius baigia išsikrauti. Taigi jums yra duotos 4 minutės, kad išlaisvintumėt jį. Maikas jums vis sakys ką mato per automobilio langą, pagal tai jūs orientuositės, kur jis yra.

Galiausiai išaiškės, jog jis oro uoste. Įvažiuokite į oro uostą per vartus ir judėkite link pakilimo takų. Tada atsiras signalo indikatorius ir kai jis didėja, vadinasi jūs artėjate prie Maiko, jei mažėja — tolstate. Kai jį surasit ir išlaisvinsit, jus pradės persekioti policija (trys žvaigždutės). Greitai važiuokite persidažyti automobilio, kad atsikratytumėt policijos. Kai tai atliksite, važiuokite į radare pažymėtą vietą. Misija baigta.

Atlygis: $7,000 ir pagarba.

## WOOZIE MISIJŲ TĘSINYS

### 1. Mountain Cloud Boys

Jums reikia nuvažiuoti su Vuziu į susitikimo vietą (ji pažymėta žemėlapyje). Pakeliui Vuzis jums papasakos, kad vietnamiečiai ne juokais kėsinasi į jo teritorijas. Kai atvažiuosite į vietą, pamatysite panikuojančius ir link jūsų bėgančius žmones. Sekite Vuziui iš paskos, kol prieisite veiksmo vietą ;). Jus pasitiks Da Nang gangsteriai, tiesa, nelabai šiltai — teks šiek tiek pašaudyti. Po to sėskite į automobilį, CJ bus vairuotojas, o Vuzis imsis įkyrių persekiotojų „tratinimų" :). Aišku, aklajam mūsų šauliui nelabai seksis, taigi ne prošal bus jam padėti. Rekomenduoju pasinaudoti bazuka. Šiek tiek atitrūkę nuo persekiotojų, išlipkite iš automobilio ir laukite jų. Kai tik pasirodys, nieko nelaukite ir paleiskite į juos keletą raketų. Jiems susprogus, sėskitės atgal į automobilį ir važiuokite į pažymėtą vietą. Misija baigta.

Atlygis: $5,000 ir pagarba.

### 2. Ran Fa Li

Nuvykite į oro uostą, o tada į jo požeminę parkavimo aukštelę. Tada įlipkite į automobilį, kuris yra pažymėtas jūsų radare. Pažiūrėję video intarpą apie vietnamiečių viešnagę, jūs turite kuo greičiau išnešti iš čia savo kailį. Atsiradęs žalos indikatorius rodys automobilio „damge", neleiskite jiems jo susprogdinti! Daugelis išvažiavimų bus užblokuota furgonais. Išvažiuoti galite per centrinį kelią, kuris ir veda lauko link. Kai tik išvažiuosite, prie jūsų „uodegos" prisikabins keletas motociklininkų, jei nebus sudėtinga — atsikratykite jais. Na, o toliau užbaigsite misiją kaip ir visas kitas ;). Misija baigta.

Atlygis: $6,000 ir pagarba.

### 3. Lure

Atrodo, jog vietnamiečiai kėsinasi į Rano Fa Li gyvybę. Žinoma, Vuzis pasiryžęs, bet kam, kad tik tai neįvyktų. Tada CJ jam pasiūlys, kaip Ranas Fa Li gali paspruki iš miesto nepastebėtas žudikų.

Nuvykite į miestelį, pavadinimu „Agnel Pine". Ten rasite automobilį, į kurį, be abejo, reiks jums vairuoti, taigi įlipkite į jį. Kai tik motoras užsives, pastebėsite vėl žalos indikatorių. Jūs turėsite visaip išsisukinėti ir stengtis laikytis kuo atokiau persekiojančių vietnamiečių. Kad misija būtų linksmesnė, jūs turėsite pravažiuoti aštuonis „checkpoint'us". Kai tik juos įveiksit, vietnamiečiai supras, jog jūs ne Ranas Fa Li ir nulėks „San Fierro" link.

Atlygis: $8,000 ir pagarba.

### 4. Amphibious Assault

Jeigu jums rašys, jog turite per mažai ištvermės po vandeniu (lung capacity), tada susiraskite kur galėtumėt panardyt. Po 7–8 kartų turėtų užtekti, nors kuo daugiau, tuo lengviau bus įveikti šią misiją.

Nusigaukite iki prieplaukos, išokę į vandenį, plaukite link pažymėto krovininio laivo. Be abejo, jums teks plaukti po vandeniu — stenkitės kuo daugiau, nes kitaip jus iškart pastebės aplink plaukiojantys patruliai. Kai tik prireiks išnerti ir įkvėpti oro, nejudėkite. Kai tik jūsų oro indikatorius bus vėl pilnas, galėsite toliau plaukti po vandeniu. Taip pat venkite prožektorių šviesos. Kai tik nusigausite prie laivo, užlipkite kopėčiom. Jūs turėsite veikti „stealth'u". Peilį galite iškart pamiršti, išsitraukite savo pistoletą ir iššaudykite visus — greita ir lengva ;). Nusigaukite iki valdymo bokšto ir įmontuokite ten blakę. Na ir galiausiai, iššaudę visus prožektorius, išokite atgal į vandenį ir plaukite atgal. Misija baigta.

Atlygis: $11,000 ir pagarba.

### 5. The Da Nang Thang

Sraigtasparniu skriskite į laivą. Nužudykite kiek įmanoma Da Nang narių, pirmiausia taikykitės į vyrukus su RPG ginklais. Iškritę plaukite link laivo ir pripjaukite artimiausią gaujos narį stealth manevru.

Paimkite jo numestą ginklą ir braukitės į laivo galą. Maždaug jo viduryje rasite sveikatos papildymą. Nusigavus iki galo reikės užmušti sargus, tada iššauti konteinerio spyną. Saugokitės granatų. Susprogdinę spyną, grįžkite atgal į viršų ir eikite prie valdymo bokštelio. Pasiekus viršūnę teks susikauti kardais su Snakehead — greitai trenkite tris kartus ir jį nukausite. Grįžkite pas sukilėlius ir su jais pabėkite.

Atlygis: $15,000 ir pagarba.

## CARL JOHNSON MISIJŲ TĘSINYS

### 1. Outrider

Degalinėje prie prieplaukos susitikite su T-Bone. Reikės apginti naują narkotikų siuntą. Važiuokite gatve aukštyn ir išlipkite. Šalia vagonėlio rasite snaiperio ginklą, RPG ir krosinį motociklą. Pasiimkite viską ir lėkite prie pirmo nurodyto kelio bloko. Sustokite arti prie kiekvieno bloko, kad galėtumėte lengvai matyti ir nusitaikyti, tačiau pakankamai toli, kad jie nepradėtų į jus šaudyti. Su RPG nuneškite kiekvieną automobilį, tada iš snaiperio nukaukite išlikusius. Didžiausia problema bus vyrukai languose. Kai visus užmušite, tiesiog palydėkite vagonėlį į paėmimo tašką.

Atlygis: $9,000 ir pagarba.

## FRANK TENPENNY MISIJŲ TĘSINYS

### 1. Snail Trail

Paimkite Tenpenny paslėptą snaiperio ginklą iš vamzdžių statybų vietovėje, tada keliaukite į traukinių stotį priešais garažą. Sekite traukinį — reikia greito automobilio arba krosinio motociklo. Efektyvu yra išvažiuoti priešais traukinį, tada iš stoties, kad sulauktumėte reporterio. Kai jie pasirodys, palaukite, kol įlips į taksi, tada sekite maždaug 6–10 automobilių ilgio atstumu. Jie važiuoja į Santa Maria prieplauką, tad jei juos „pamesite" iš akių, važiuokite tiesiai ten. Kai jie bus prieplaukoje, palaukite, kol išlips ir susitiks, tada iš gero atstumo ištaškykite galvas.

Atlygis: jokio.

## CARL JOHNSON MISIJŲ TĘSINYS

### 1. Ice Cold Killa

Reikia užmušti Jizzy ir paimti jo mobilų telefoną. Važiuokite į klubą ir pakalbėkite su apsauginiais. Tada važiuokite link pastolių ir jais užkilkite ant stogo. Leiskitės žemyn, tada link Jizzy.

Nepavykus užmušti, nukaukite visus, kurie priartės, tada vykitės Jizzy. Šokite į vieną iš limuzinų ir vykitės Jizzy, šaudydami iš šono kiek tik išeina. Galiausiai jis užsidegs ir susprogs arba iššoks. Jei iššoks, pagaukite ir užmuškite bei pasiimkite telefoną. Taip pat galima iš anksto iššaudyti jo automobilį prieš įeinant į klubą, tada jis pabėgs su picos skuteriu ir jį lengvai pervažiuosite.

Cesar paskambins jum ir lieps susitikti Pier 69.

Atlygis: $12,000 ir pagarba.

**2. Pier 69**
Su Cesar užlipkite ant stogo. Pasirodys Woozie berniukai, tačiau bus užpulti. Iššaudykite visus priešus ant stogo, tada leiskitės į susitikimo vietą ir padarykite tą patį. Stebėkite stogą ir balkonus.

Galiausiai susitiksite su T-Bone. Pradėkite šaudyti, ir Cesar prisijungs. Deja, Ryder iššoks į vandenyną jums nespėjus jo užmušti, tad šokite ir plaukite paskui. Įšokus jam į valtį, griebkite antrą ir vykitės. Daužyti nėra prasmės, tad šaudykite iš šono, kol valtis užsidegs. Pasistenkite būti kuo toliau nuo Ryder valties, kai ji sprogs.

Atlygis: $15,000

**3. Toreno's Last Flight**
Važiuokite į miesto centrą prie sraigtasparnio aikštelės ir bandykite sustabdyti Toreno, kad šis nepakiltų. Atvykę į aikštelę, visus užmuškite ir lipkite ant stogo. Toreno pakils, ir jei būsite greitas, galėsite paleisti RPG ataką. Kad ir kaip būtų, paimkite RPG, tada leiskitės laiptais, peršokite barjerą ir ant motociklo. Važiuokite į greitkelį, kur skrenda Toreno sraigtasparnis.

Greitkelyje važiuokite į pietus kuo greičiau ir žymiai aplenkite sraigtasparnį. Būkite atsargus, nes jis šaudys. Atsistokite su RPG ir laukite, kol sraigtasparnis pasirodys taikiklyje. Turėtų užtekti dviejų atakų.

Atlygis: $18,000 ir pagarba.

**4. Yay Ka-Boom-Boom**
Važiuokite prie Chinatown ir paimkite automobilį-bombą. Tada LABAI atsargiai važiuokite į narkotikų fabriką. Užmuškite sargybinius, tada važiuokite link pietvakarinio komplekso kampo ir rampa į pastatą. Pervažiuokite ar nušaukite visus šioje vietoje, pastatykite automobilį prie konteinerių su chemikalais. Aktyvuokite bombą, tada greitai lėkite iš pastato, nes turite tik 40 sekundžių.

Lauke prasibraukite prie vartų. Užmuškite visus prie automobilio, tada iššokite ir turėsite peršokti per tvorą. Nusigaukite į tolimiausią teritorijos kampą ir ieškokite rampos pastate tolimoje kairėje pusėje. Jei šokant rampa nepavyks iš pirmo karto ir automobilis bus suniokotas, nepergyvenkite — atsiras naujas.

Atlygis: $25,000 ir pagarba. Gausite paslaptingą skambutį ir atsirakins Las Venturas.

Važiuokite prie klaustuko ženklo.

**PASLAPTINGOJO MISIJOS**

**1. Monster**
Nežinomas skambintojas nori, kad sudalyvautumėt sunkvežimių lenktynėse. Turite pravažiuoti 35 „čekpointus" dykumoje per 6:30. Jei tai padarysite, sužinosite apie Sweet statusą. Sunkvežimis neturi rankinio stabdžio, o vietoje jo įsijungia keturių ratų vairavimas. Reisas nesunkus, pavargsite nebent prie penkto „čekpointo" ant kalvos — čia reikia panaudoti keturių ratų valdymą, kad lengvai užvažiuotumėte ant kalvos.

Atlygis: $4,000

**TORENO MISIJOS**

**1. Highjack**
Reikia perimti krovinį. Cesar padės šioje misijoje,— šokite ant motociklo ir kirskite Gant Bridge. Kitoje pusėje susekite didelį sunkvežimį ir sustokite šalia kabinos. Nepriartėkite tiesiog prie jo, likite maždaug per metrą nuo durų. Kelias sekundes pastovėkite šioje pozicijoje ir Cesar užšoks ant sunkvežimio. Tada jis įsilauš ir jį pavogs. Kiek įmanoma laikykitės už sunkvežimio, nes jis labai stipriai sukinėsis, ir laukite, kol Cesar pabaigs misiją. Atsargiai nuvežkite jį į garažą San Fierro.

Atlygis: $7,000

**2. Interdiction**
Paimkite bagį (galite naudoti bet kokį automobilį, bet šis patogiausias) ir važiuokite į vaiduoklių miestą. Čia paimkite RPG ir, jei norite, kitą automobilį. Važiuokite ant kalno viršūnės į pažymėtą vietą. Pastatysite šviesos signalą krovinio numetimui.

Tačiau transportą atakuos keletas sraigtasparnių. Su RPG nukaukite juos — užteks po vieną ataką. Iš viso bus penki sraigtasparniai. Nukovę juos, keliaukite į numetimo zoną ir paimkite krovinį, tada grįžkite į vaiduoklių miestą ir pristatykite krovinį.

Atlygis: $10,000

**3. Verdant Meadows**
Reikia nusipirkti įrangą, kuri kainuos nemažus $80,000, tačiau leis gauti piloto licenciją ir vertingos skrydžių patirties. Nuvažiuokite į nurodytą vietą ir nusipirkite.

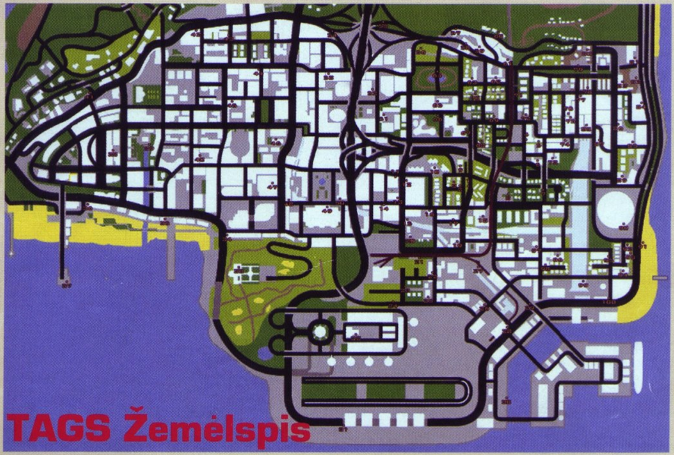
Reikia gauti piloto licenciją, kad būtų galima tęsti Toreno misijas. Taigi vykdykite skraidymo misijas tol, kol gausite raštelį, kad turite piloto licenciją.

Atlygis: skrydžio pamokos.

**4. Flight School**
Reikia įveikti dešimt pamokų ir gauti ne mažesnį nei 70% įvertinimą. Kažkokių specialių patarimų nėra, viskas aišku, tik reiktų naudoti L2 ir R2 mygtukus posūkiams, skraidant pro žiedus.

Atlygis: priėjimas prie tolimesnių Toreno ir Woozie misijų, Truths misijos, kurios duos jum Jet Pack ir pavers oro lauką į $10,000 dolerių per dieną atnešančią nuosavybę.

**5. N.O.E.**
Nap Of the Earth — karinis žargonas, pažymintis kaip reikės skristi per šią misiją — arti prie žemės. Pasiimkite lėktuvą ir pakilkite. Pastebėsite „Radar Visibility" indikatorių, kuris reiškia, kad reikia laikytis praktiškai ties medžių viršūnėmis, kad nebūtumėte nukauti. Geriausias kelias yra skristi į pietvakarius link Gant tilto, paskristi po juo ir tada palei vakarinę San Fierro pakrantę iki



Angel Point, skristi pro taikinį, tada apsisukti ir pakartoti kelią. Tai nėra pats tiesiausias kelias, tačiau jame yra mažiausiai kliūčių ir švariausiai skristi apačioje prie žemės. Nusigavę iki išmetimo taško, tiesiog nuleiskite lėktuvą.

Atlygis: $15,000

**6. Stowaway**

Lipkite ant motociklo ir važiuokite link lėktuvo didžiausiu greičiu, nes jis pakyla. Nekreipkite dėmesio į šaudančius vyrus ir venkite statinių iš lėktuvo. Užšokę rampa į lėktuvą, neteksite motociklo ir atsidursite spąstuose lėktuve su sprogmenimis.

Nenaudokite ginklų, tiesiog sumuškite visus agentus ir nusigaukite į lėktuvo priekį. Vienas šių vyrukų turi parašiutą, tad užmuškite ir paimkite jį. Prieš iššokdami, meskite užtaisą (kurį neaišku iš kur turite savo inventoriuje) ant lėktuvo sienos. Bombos nereikia detonuoti — ji pati sprogs. Misija baigta, reikia nusileisti nepaliekant kraterio.

Atlygis: $20,000

## TRUTH MISIJŲ TĘSINYS

**1. Black Project**

Reikia gauti daiktą „Black Project" iš karinės teritorijos dykumoje. Geriausias planas yra pabandyti įsėlinti į valdymo bokštą, tada įjungti durų valdymą ir įsėlinti į teritoriją. Jei nepavyks ir papulsite į susišaudymą, iššaukite šviesas ir užmuškite visus priartėjusius. Raskite oro vartų groteles ir iššaukite jas. Šokite žemyn į ventiliacijos angą, tada sunaikinkite groteles kitame gale.

Nuo čia viskas vyks sklandžiai. Pasiimkite šarvus ir mini ginklą, kuris yra gretimame kambaryje (dešinėje, praėjus pro duris) ir visus pakeliui užmuškite. Susirinkite jų M4 šautuvus ir eikite link geltono taško. Pasirodžius galimybei išjungti išorinę apsaugą, taip ir padarykite.

Atėję prie taško, pasiimkite kortelę. Eikite į uždraustą zoną ir laiptais žemyn. Nukovę sargybinius, raskite Black Project — nuostabų „džetpaką"! Reikia jį pristatyti Truth oro lauke.

Atlygis: jokio.

**2. Green Goo**

Prieš atliekant šią misiją, reikia turėti Body Armor ir ginklą kaip Uzi, TEC-9 ar MP5, su kuriuo galėtumėte padaryti drive-by. Savo „džetpaku" keliaukite į traukinių stotį. Su R1 taikykitės į karius, o su L1 šaudykite skrisdami.

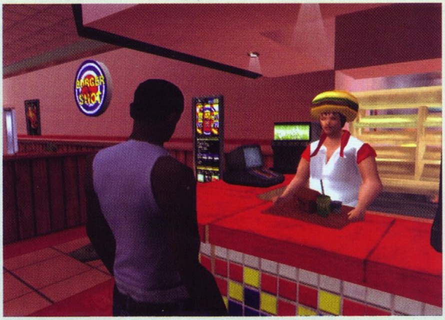
Pradėkite traukinio gale ir braukitės į priekį, naikindami visas tris dėžes, kol rasite žalią lipnų daiktą. Nesijaudinkite dėl galbūt pakilusio paieškos lygio. Grįžkite pas Truth.

Atlygis: $20,000, Airfield pradeda nešti pinigus, Jet Pack galimas oro lauke.

## WOOZIE MISIJŲ TĘSINYS

**1. Fender Ketchup**

Reikia „išmušti" informaciją iš pagrobto mafijos nario.



Išvažiuokite iš gatvelės, tačiau verčiau nevažiuokite į greitkelį, nes didelio policijos dėmesio nereikia. Kad išgąsdintumėte savo auką, pabandykite lakstyti gatve aukštyn-žemyn didžiuliu greičiu, posūkius atlikite su rankiniu ir, jei išeis, darykite beprotiškus triukus. Po kokių dviejų-trijų tokio intensyvaus važinėjimo minučių vyrukas išpasakos tai, ką reikia. Grįžkite į kazino.

Atlygis: $5,000 ir pagarba.

**2. Explosive Situation**

Laikas atlyginti mafijai, bet pirma reikia tinkamų darbui įrankių. Važiuokite į miesto vakarus, į Quarry (karjerą), paimti dinamito. Ten pavokite šiukšlių sunkvežimį ir važiuokite per visas keturias dėžes su dinamitu. Tada surinkite sprogmenis.

Pasirodžiusi apsauga užblokuos išėjimą, tad šokite ant krosinio motociklo ir sekite 5 ar 6 „čekpointus", kad prasibrautumėte pro kasyklą. Kai išvažiuosite, vykite į rytus nuo greitkelio ir pristatykite krovinį Woozie pakalikams.

Atlygis: $7,000, pagarba, atrakintos karjero sub-misijos.

**3. Architectural Espionage**

Sukta misija. Pirma gaukite šarvus ir padorų ginklą. Tada važiuokite gatve ir „subaladokite" „bičą" su kamera. Bus nurodyti keli žmonės, tačiau užteks tik vieno, kuris daro nuotraukas. Kai gausite kamerą, išmeskite visus ginklus ir tada važiuokite į planavimo departamentą. Pakalbėkite su moterimi (galite sakyti ką norite) ir tada eikite viršun. Pirmame aukšte galite rasti ir sunaikinti ventiliatorius — taip išvengsite vaikščiojimo pirmyn-atgal. Prasidėjus ugniai, eikite į viršutinį aukštą ir padarykite planų nuotrauką. Žaidimas pasakys, kada padarėte pakankamai gerą nuotrauką. Leiskitės žemyn, jei norite nulėkite į Pay N'Spray, taip prarasite paieškos lygio žvaigždutes, tada grįžkite į Four Dragons.

Atlygis: pagarba.

**4. You've Had Your Chips**

Reikia sunaikinti plastiko gamybos fabriką priemiestyje. Važiuokite ten ir į šiaurinę teritorijos pusę. Šokite ant žemos sienos į rytus, tada ant didesnės sienos ir per ją. Įsėlinkite į fabriko galą ir į pagrindinius vartus. Užmuškite visus viduje (saugokitės vaikštančių ant tiltelio ir besislepiančių už atraminių kolonų), tada sunaikinkite lydimo sistemas. Sunaikinę kiekvieną, būsite užpulti mafijos pajėgų, tad sustokite po kiekvieno sunaikinimo ir išžudykite naujus užpuolėjus. Viską atlikę, grįžkite į Casino.

Atlygis: $10,000 ir pagarba.

**5. Key To Her Heart**

Važiuokite į Caligulas ir sekite moterį iki sekso parduotuvės šalia Red Sands East. Laikykitės per porą automobilių atstumu nuo jos. Kai ji išeis iš parduotuvės, paimkite Gimp Suit iš persirengimo kambario, kuriame ji buvo. Grįžkite lauk ir sekite ją namo. Pastatykite automobilį toliau nuo jos namo, tada palaukite, kol atvažiuos kitas luošys. Jis neturės kostiumo, tad laukite vyruko, kuris eis į jos namus. Užmuškite jį, tada paskambinkite į duris ir mėgaukitės šou.

Atlygis: pagarba ir nauja mergina. Reikia turėti ją 30%, kad galėtumėte pabaigti vagysčių misijas.

**6. Dam & Blast**

Važiuokite į oro uostą ir į laukiantį lėktuvą. Pakilkite, tada skriskite į numetimo zoną. Žiedas gan aukštai, tai jei nematote, pakilkite ir vėl ieškokite. Nusigavę iššokite su parašiutu ir nerkite link nusileidimo zonos. Tyliai nužudykite ar išvenkite dviejų sargų, tada įsilaužkite į pastatą.

Viduje galite veikti slaptai ir palikti sprogmenis ant kiekvieno iš generatorių, tačiau galite ir šokti su ginklais, visus iššaudyti ir palikti sprogmenis. Tada išeikite ant stogo.

Atlygis: pagarba.

**7. Cop Wheels**

Reikia perimti keturis motociklus. Patarimas būtų veikti laikrodžio rodyklės kryptimi. Suraskite kiekvieną ir pavokite. Jei galite, išvenkite policininkų nužudymo, nes temperatūra labai jau užkaista. Pavogus kiekvieną motociklą, susekite transportą ir įvažiuokite į galą.

Atlygis: pagarba.

**8. Up, up and Away!**
Reikia pavogti šarvuotą automobilį. Važiuokite į degalų saugyklą ir tiesiai pro duris, kai išvažiuoja Hameris. Užmušę visus, važiuokite į tašką. Atsidūrus ant stogo, eikite prie mini ginklo ir juo nušaukite atakuojančius ginklanešius. Kai jie nukirs ir degs (pasistenkite, kad jie neužkristų ant jūsų), eikite į sraigtasparnį. Galbūt susigundysite pasiimti kitus automobilius, tačiau nedarykite taip, nes labai ilgai jas kels. Skriskite į sunkvežimių bazę ir paimkite šarvuotą automobilį, tada skriskite į nenaudojamą oro lauką. Atsargiai padėkite automobilį ant taikinio, tada nusileiskite su sraigtasparniu.
Atlygis: pagarba, sraigtasparnis visuomet yra aerodrome.

## TRUTH MISIJŲ TĘSINYS

**1. Don Peyote**
Važiuokite į paskutinę vietą, kurią Truth prisiminė, palikęs britus. Ji dykumoje prie mažo miestelio, kuriame jau buvote. Pasiimkite automobilį su keturiomis durimis. Kai rasite Kent Paul ir Maccer, vežkite juos į gyvačių fermą. Ten bus susišaudymas. Viską sutvarkę, važiuokite į Casino.
Atlygis: pagarba

## KEN ROSENBERG MISIJOS

**1. Intensive Care**
Reikės važiuoti pas Johnny ir nuvežti jį iki mėsos fabriko. Jis yra viename iš trijų greitosios pagalbos automobilių (mūsų atveju buvo vidurinėje, bet tai gali būti atsitiktinis parinkimas). Radę reikiamą greitosios pagalbos automobilį, trankykite ar šaudykite į jį, kol iššoks vyrai. Užmušę juos, lipkite į greitosios automobilį ir važiuokite į mėsos fabriką.
Atlygis: $5,000 ir pagarba.

**2. The Meat Business**
Vežkite Rosenbergą į Abattoir (skerdykla). Įeikite į pastatą ir stebėkite sceną. Užmuškite visus, kas ją matė, ir apginkite Rosenbergą. Jei turite M4 šautuvą, turėtų būti lengva. Saugokitės vyrukų, besislepiančių dėžėse viršuje. Užmušę liudininkus, ramiai važiuokite į Caligula Casino.
Atlygis: $8,000 ir pagarba.

## MADD DOGG MISIJOS

**1. Madd Dogg**
Panaudokite sunkvežimį su dėžėmis, kad išgelbėtumėte Madd Dogg. Reikia tik važiuoti pirmyn ar atgal ir laikytis šalia jo. Nepasukite automobilio, nes paleisite jį. Išgelbėję Madd Dogg, vežkite jį į ligoninę. Važiuokite LABAI atsargiai, nes užmušite jį dėl sutrenkimo.
Atlygis: pagarba

## WOOZIE MISIJA

Tiesiog gaunate partnerį Casino — daugiau nieko nepridursi.

## KEN ROSENBERG MISIJŲ TĘSINYS

**1. Freefall**
Važiuokite į oro uostą ir šokite į kompanijos lėktuvą. Skriskite link

artėjančio lėktuvo. Prašausite pro jį, tad apsisukite ir skriskite į žiedą už jo. Atsidūrę ant taikinio, užmuškite keturis žudikus ir pilotą. Tada skriskite į Las Venturas ir nusileiskite.
Atlygis: $15,000 ir pagarba

## TENPENNY MISIJŲ TĘSINYS

**1. Misappropriation**
Reikia užmušti agentą ir paimti Tenpenny bylą. Lengvas būdas įveikti šią misiją yra gauti snaiperio šautuvą ir šarvų (jei dar jų neturite), tada važiuoti į Abandoned Airstrip. Pasiimkite „džetpaką" ir skriskite į taikinio vietą. Nusileiskite ant kalvos ir gerai nusitaikykite į agentą. Užmušę jį, persijunkite iš snaiperio į šautuvą ir pulkite į vietą. Jei kas nors kitas paims krepšį, užmuškite juos. Jokiu būdu neleiskite pakilti į orą.
Atlygis: jokio.

**2. High Noon**
Kol nesibaigs pokalbis tarp jūsų ir Pulaski, negalite jo nei nužudyti, nei pažeisti. Palaukite, kol kalbos baigsis, ir tada jį nustumkite nuo kelio ar nušaukite.
Atlygis: jokio.

## KEN ROSENBERG MISIJŲ TĘSINYS

**1. Saint Marks Bistro**
Važiuokite į oro uostą ir šokite į lėktuvą. Skriskite link taško — Liberty City. Jei perskrisite jį ir nieko neatsitiks, apsisukite ir skriskite žemiau. Atsidūrę Bistro, visus užmuškite. Saugokitės vyrukų su šratiniais šautuvais už baro ir laikykitės žemai. Kai visi bus negyvi, skriskite į Las Venturas.
Atlygis: $20,000 ir pagarba.

**2. Breaking the Bank at Caligulas**
Važiuokite pas Caligulas, tada dešinėn link darbuotojų durų. Turite keturias minutes, kad įvestumėte komandą į pastatą, tad nepanikuokite ir veikite ramiai. Trenkite automobilį ir važiuokite vidun. Eikite į kambarį su ventiliacijos angomis ir įmeskite dujų granatą. Dingus galiai, panaudokite naktinio matymo akinius ir leiskitės žemyn laiptais iki galinių durų. Panaudokite krautuvą, kuris yra koridoriuje dešinėje, ir atverkite duris.
Turite septynias minutes tam, kad paimtumėte pinigus ir grįžtumėte. Panaudokite turimus sprogmenis kuprinėje, kad laikinai išjungtumėte generatorius ir neleistumėte Berkley įsikišti. Apginkite komandą pakeliui į saugyklą ir kol jie vogs pinigus. Tada palydėkite juos į šarvuotą automobilį ir motociklus. Kai viskas tvarkoje, laikas paskutinei operacijos fazei.
Eikite prie lifto ir pakilkite ant stogo, pakeliui visus išžudydami. Tada nušaukite policijos sraigtasparnį ir paimkite parašiutą tolimame stogo gale. Nušokite nuo stogo ir iškart išskleiskite parašiutą bei judėkite link sraigtasparnio. Nesvarbu, ar į jį pataikysite, reikia nusigauti iki Abandoned Airfield. Jei vairuosite, gali tekti užsukti į Pay N'Spray.
Atlygis: $100,000 ir pagarba.

## WOOZIE MISIJŲ TĘSINYS

**1. A Home In The Hills**
Tai gan sukta misija, tad apsirūpinkite viskuo ir užsitikrinkite, kad vairavimo įgūdžiai yra puikūs. Reikia atsiimti namą. Iššokę iš lėktuvo, nerkite link namo porą sekundžių, tada išskleiskite parašiutą. Gali prireikti pakelti kojas, kad patektumėte ant stogo, tačiau ko gero nusileisite prieš Triadas. Užmuškite visus, kol atvyks antra banga, pasiimkite šarvus dešinėje už oro kondicionierių.
Veskite komandą link durų į dvarą ir vidun. Stebėkite, kaip Triada paima vieną pasiuntinį, tada užmuškite vyrukus šalia. Eikite koridoriumi, stebėkite kiekvieną įėjimą, kur slepiasi po du vyrukus. Taip pat būsite užpulti iš abiejų koridoriaus galų, tad likite budrus. Viename iš kambarių turėtų būti šarvai. Eikite prie laiptų, užmuškite laukiančius „bičus", tada į virtuvę. Jei turite granatą, meskite per barą, tada pasiimkite sveikatą. Išėję iš virtuvės, saugokitės dviejų vyrukų, kurie gali būti išlikę gyvi kairėje. Sukite dešinėn ir eikite link koridoriaus, kur pamatysite Big Poppa, ir jus užpuls jo pakalikai. Užmušę juos, vykitės

Poppa, tačiau name jo nepagausite. Sekite jį iš namo ir stebėkite, kaip jis išoka į automobilį. Sekite jį rožine sportine mašina, kuri stovi kelyje. Geriausia yra sekti jį, kol jis išvažiuos į kaimą, tada nustumti jį nuo kelio ir pribaigti kulkosvaidžiu.

Atlygis: pagarba.

### CARL JOHNSON MISIJŲ TĘSINYS

**1. Vertical Bird**
Atvažiavę lipkite į valtį ir plaukite, kur yra prišvartuotas amfibiškas puolimo laivas. Išlipkite iš valties ir įplaukite į jį. Vėl gi galima veikti stealth arba visus išžudyti. Išjunkite SAM vietas, tada eikite į skrydžio denį ir užmuškite sargus. Pasiimkite lėktuvą ir pakilkite. Kad galėtumėte skristi normaliai, sekundei patraukite dešinę analoginę svirtelę atgal, kad įsijungtų tiesioginio skrydžio režimas. Kad persijungtumėte į pakilimo/nusileidimo režimą, paspauskite dešinę svirtelę pirmyn.

Skriskite link šnipų laivų ir būkite pasiruošę atakai iš trijų naikintuvų. Sekite instrukcijas žaidime, kaip į juos taikytis ir nukauti. Toliau skriskite prie šnipų laivų, persijunkite į nusileidimo režimą ir išsprogdinkite juos raketomis.

Skriskite į paliktą oro uostą ir prisidėkite šį lėktuvą į savo kolekciją, pastatydami jį angare.

Atlygis: $50,000 ir Hydra Jump Jet oro uoste.

**2. Home Coming**
Važiuokite į policiją ir paimkite Sweet, tada vežkite jį į Grove gatvę. Užmuškite kreko dylerius, tada užmuškite Balla gaujos narius, kad prasidėtų gangų karas ir perimtumėte Grove gatvę. Gavus gatvę, prieisite prie tolimesnių karų.

Atlygis: pagarba.

### SWEET MISIJŲ TĘSINYS

**1. Beat Down On B Dup**
Važiuokite į B-Dup namą Glen parke. Turite pradėti gaujų karą, užmušdami Balla narių, tada laimėdami ir perimdami Grove gatvę. Kai ją kontroliuosite, išvalykite B-Dup namo apylinkes ir jį aplankykite.

Atlygis: pagarba.

**2. Grove 4 Life**
Važiuokite į Idlewood ir perimkite bent dvi iš pažymėtų Balla zonų. Jei norite, galite paimti visas teritorijas — kovos vyks kaip įprasti gaujų karai. Gavę teritorijas, grįžkite pas Sweet.

Atlygis: $10,000 ir pagarba.

### CARL JOHNSON MISIJŲ TĘSINYS

**1. Cut Throat Business**
Važiuokite į OG-Loc interviu vietą miesto užkampyje. Negalėsite pagauti ar užmušti Loc, tad tiesiog sekite jį. Po gaudynių Loc peršoks į kartus prieplaukoje. Vėl sekite jį, nes negalėsite prisivyti. Pasibaigus kartų gaudynėms, misiją pabaigsite, tad stebėkite, kaip OG Loc gauna ko nusipelnė.

Atlygis: pagarba.

**2. Riot**
Reikia saugiai parvežti Sweet į Grove. Tiesiog važiuokite ten ir nesusprokite.

Atlygis: jokio.

### SWEET MISIJŲ TĘSINYS

**1. Los Desperados**
Cesar nori perimti savo seną teritoriją. Pasamdykite du Grove gatvės narius, tada šokite į automobilį su Cesar ir važiuokite sutikti trijų jo draugų Unity Station. Čia reikia sekti juos ir užmušti visus priešo gaujos narius. Nusigausite iki gatvelės, kur būsite užpulti iš abiejų pusių. Tada eikite link Cesar namo — bus vyrukas su ugniasvaidžiu ir kitas su RPG šaudantis nuo stogo. Pirmiau užmuškite pastarąjį, tada visus kitus.

**2. End Of The Line**
Pastaba: kad pradėtumėte misiją, turite kontroliuoti tam tikrą kiekį gaujų teritorijos. Sweet paskambins ir pasakys, kada turite pakankamai teritorijų, jei iki šiol neišsikovojote.

Paskutinė pagrindinės istorijos misija. Įsitempkite, prisikraukite ginklų ir šarvų — laikas imtis darbo. Važiuokite į Crack Fortress, kurią pastatė Smoke. Ji stipriai saugoma sargybos ir nesulaužomų plieninių durų. Užmuškite du sargus lauke, tada eikite žemyn kalva, kur kovoja SWAT ir Ballas. Užmuškite arčiausiai sunkvežimio esantį SWAT pareigūną, tada važiuokite sunkvežimiu gatve ir sukite kairėn link kreko namo. Trenkite į duris maksimaliu greičiu ir pervažiuokite visus Ballas narius, kuriuos rasite viduje.

Važiuokite sunkvežimiu prie durų į pagrindinį kompleksą, iššokite ir užmuškite visus likusius. Eikite pro duris.

Pradėsite pirmame keturių aukštų komplekso aukšte. Kiekvieno aukšto pradžioje yra šarvų. Didelės paslapties šioms kovoms nėra, tiesiog naudokite priedangą pritūpę ir visus žudykite. Nusigaukite iki ketvirto aukšto, kur susidursite su sunkiai šarvuotu Smoke. Jei turite M4 ir krūvą amunicijos, jį užmušti nėra taip sunku — pakaks dviejų-trijų apkabų.

Prasidėjus gaisrui, griebkite šarvus, ginklą ir naktinius akinius, tada eikite prie išėjimo. Jūsų kelias bus blokuotas. Pirma užmuškite vyrukus apačioje, tada užgesinkite ugnį ir eikite žemyn. Praėję pro duris, toliau judėkite kryptimi, kuria atėjote, gesindami ugnį. Vietomis ją galima apibėgti. Šarvai bus atsiradę kiekviename aukšte, tad nepamirškite jų paimti.

Išbėgę iš pastato, turėsite sugauti Tenpenny gaisrinę ir Sweet. Kol kas tiesiog reikia laikytis šalia sunkvežimio, nešaudykite ir netrankykite į jį. Po minutės ar dviejų policininkas išlis. Priartėkite kiek įmanoma prie sunkvežimio, kad galėtumėte pagauti Sweet, ir pasiruoškite šaudymui. Užmuškite visus farus ir automobilius, kurie jus seka. Taikykitės į motociklų ir mašinų vairuotojus, tada į ratus ir variklius. Užmušus visus automobilius, Tenpenny sudušus, o kitką išsiaiškinsite patys...

# PATARIMAI PS2 KODAI

## JAK 3

Išleiskite šiuos kiekius Precursor Orbs „Secret" ekrane, kad atrakintumėte kodus. Nusipirkti juos galėsite tik pabaigę nurodytą Aktą.

Blogas oras: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Didelės galvos: 3 Precursor Orbs (Act 1-1)
Blaster žalos patobulinimas: 6 Precursor Orbs (Act 1-9)
Dark Jak nematomumas: 25 Precursor Orbs (Act 3-11)
Greiti filmai: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Padidinta Blaster Gun amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 1-17)
Padidinta Peace Maker amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 2-19)
Padidinta Scatter Gun amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 1-17)
Padidinta Vulcan Fury amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 1-24)
Nesibaigianti amunicija: 50 Precursor Orbs (Act 3-11)
Nesibaigiantis Dark Jak: 50 Precursor Orbs (Act 3-11)
Nesibaigiantis Light Jak: 50 Precursor Orbs (Act 3-11)
Nesibaigiantys automobilių turbo: 30 Precursor Orbs (Act 2-25)
Nepažeidžiamumas: 100 Precursor Orbs (Act 3-11)
Jak 3 modelių peržiūra: 2 Precursor Orbs (Act 3-11)
Jak And Daxter modelių peržiūra: 2 Precursor Orbs (Act 1-24)
Jak 2 modelių peržiūra: 2 Precursor Orbs (Act 2-25)
Mega Scrap Book: 2 Precursor Orbs (Act 3-11)
Mirror pasaulis: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Peace Maker padidintas spindulys: 6 Precursor Orbs (Act 2-19)
Rachet And Clank Gun Courses: 6 Precursor Orbs (Act 2-12)
Scatter Gun greitesnis šaudymas: 6 Precursor Orbs (Act 1-9)
Scrap Book: 2 Precursor Orbs (Act 1-24)
Lėtesni filmai: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Mažos galvos: 3 Precursor Orbs (Act 1-1)
Jak barzdelė: 2 Precursor Orbs (Act 1-1)
Patobulinti automobilių kietumą: 15 Precursor Orbs (Act 2-14)
Vulcan Fury žalos padidinimas: 6 Precursor Orbs (Act 1-17)

## THE URBZ

Žaisdami greitai spauskite Circle, L1, L2, R2, R1. Kažkur rajone pasirodys kodų gnomas. Po to veskite kitus kodus:

Maksimalus physical įgūdis: L1, R1, Down, X, L3.
Maksimalus mental įgūdis: L1, R2, X, Circle, Up.
Maksimalus artistic įgūdis: L3, R3, R1, R2, Circle.
Gauti įgūdžių objektą: L1, R2, Right, Square, L3.
Power Socials: Triangle, R2, L1, X, Square.
Pakelti motyvus: Triangle, R2, L1, X, Square.
Kūrėjų komanda: Up, Down, Circle, Up, Down.

## HERCULES: THE ACTION GAME

**Password ekrane veskite kodus, kad patekti į norimą lygį:**
Hero's Gauntlet - Hydra, Meduza, Skydas, Heraklio galva.
Centaur's Forest - Kentauras, Heraklio galva, Minotauras, Lankininkas.
Big Olive - Kentauras, Skydas, Hydra, Heraklio galva.
Hydra Canyon - Skydas, šalmas, Skydas, Karys.
Medusa's Lair - Lankininkas, Pegasas, Lankininkas, Kentauras.
Cyclops Attacks - šalmas, Pegasas, Heraklio galva, Lankininkas.
Titan Fight - Karys, Skydas, Skydas, žaibas.
Passageways of Eternal Torment - Meduza, Karys, Kentauras, Pegasas.
Vortex of Souls - Karys, žaibas, Karys, Kentauras.
End - Pegasas, Karys, Kentauras, Karys.

## SOUTH PARK (PSONE)

Pasirinkite Enter Cheat iš pagrindinio meniu. Tada veskite kodus. Pasirinkite „cheats" opciją ir nustatykite kiekvieną galimą kodą kaip norite.
Galimi visi kodai — ZBOBBYBIRD
Starvin Marvin atrakintas — MSLAPUPMEAL
Terrance — SRAFT
Phillip — PPHAERT
Mr. Garrison — VDOROTHYSFRIEND
Mr. Mackey — ACHEATINGISBAD
Chef — YLOVEMACHINE
Wendy — BCHECKATACO
Pip — EFISHNCHIPS
Ike — HKICKME
Ms. Cartman — KALLWOMAN
Mephisto — NGOODSCIENCE
Jimbo — QSTARINGFROG
Ned — JHAWKING
Big Gay Al — GOUTRAGE
Officer Barbrady — DELVISLIVES
Ateivis — TMAJESTIC

## JAMES BOND 007: TOMORROW NEVER DIES (PSONE)

Pauzės ekrane spauskite: Select, Select, Circle, Circle. Tada spauskite kodus:

Dievo režimas — Triangle, Select
Visi ginklai ir 50 vaistinėlių — L1, L1, R1, R1
Laimėti dabartinę misiją — Select, Circle
Nematomumas ir kiaurai objektus — Triangle, Triangle, Triangle, Triangle
Visi FMV intarpai — L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.
šviesos šaltinis — Select, Select, Circle, Circle
Šnipų kamera— R2, R2
Lygio pasirinkimas — L1, L1, Circle, L1, L1
Minimali sveikata— Down, Down, Up.
Maksimali sveikata — Up, Up, Down.
Užšaldyti visus objektus — Select, Selcet, Triangle, Triangle.
Greičiau bėgti — Square, Square, Circle, Circle
Pažiūrėti ribas — Triangle, Triangle, Square, Square.
Išeiti pro duris bet kada — Square, Triangle, Square.
Užgesinti ugnį — Select, Select, R1, R1

## ATV OFFROAD FURY 2 (PS2)

Pagrindinis kodas
Pasirinkite Profile Editor opciją iš pagrindinio meniu, tada Unlock Items ir Cheat Codes. Veskite kaip kodą IGIVEUP. Kitus kodus taip pat veskite per Profile Editor.

Visi ATV— SHOWROOM
Visi žaidimai — GAMEON
Visos trasos — TRLBLAZR
Visa įranga — THREADS
Visi čempionato įvykiai — GOLDCUPS
Išjungti sudužimus — FLYPAPER
1,000 profile taškų — GIMMEPTS
San Jacinto salos — GABRIEL
Agresyvūs konkurentai — EATDIRT

## GAMEDUK

**FINAL FANTASY VII**
**Nežinau, kaip įveikti finalinį bosą Sephirot.**
**Šarūnas, Kaunas**

Naudokite Big Guard ir galingiausią ataką. Leiskite į jį viską, ką galite. Galima keisti grupes kaskart nušovus jo kūno dalį, tačiau nerekomenduotina. Stebėkite, kad jis neišsigydytų savęs. Neatakuokite C dalies, nes ją pažeisite tik tada, kai kitos dalys mirs. B, D ir E dalys nesunkiai užmušamos, o A gali atgaivinti kitas. Kalkite jam stipriausius Summons, magiją, Enemy Skills, Coin Toss, Limit Breaks ir visa kitą, ką turite inventoriuje. Gydykite save ir atsigaivinkite. Saugokitės Supernova Summon atakos. Taip pat jis turi Heartless Angel ataką.

**PARASITE EVE 2**
**Motell Loby**
**Viebutyje, priėjus prie kasos, reikia įvesti skaitmeninį kodą. Nežinau kokį.**
**Greta, Vilnius**

Galima atspėti, kad reikia suvesti „#", tada "30", tada Earp amžių ir galiausiai TOTAL. Iš kur žinoti Earp amžių? Atsakymas yra paveiksluose:
1 Kambarys: Doc Holliday 1851-1887
2 Kambarys: Wyatt Earp 1848-1929
Lobby: Tombstone 1881
Tombstone buvo 1881, kai Doc buvo 30-ies, o tada Earp buvo 1881-1848 = 33. Taigi į kasą reikia įvesti #3033.

**SPEC OPS: RANGER ELITE**
**II misija**
**Kur reikia nueiti su ilaisvintu žmogumi?**
**Rikantas, Kaunas.**

Grįžkite žemyn kalva (iliaužkite pirma i stovyklos), kol pasieksite kelią. Sekite juo, kol prieisite prie nedidelės akmenų formacijos (kuria prisidengęs sargas), tada leiskitės nuo kalvos (maždaug 1 val. rodyklės kryptimi už akmenų). Tai turėtų užbaigti fazę. Jei nepavyks, tiesiog paklajokite po šią vietovę, kol praeisite. Reikia ieškoti tarpeklio su krūmais, tiksliau pasakyti neišeina.

**GTA: SAN ANDREAS**
**Mašinų eksportavimas (basic docks).**
**Kur gauti mašiną Euros pavadinimu? Niekur nerandu.**
**Andrius, Kėdainiai**

Euros automobilis yra Las Venturas mieste po The Camel Toe.

**TOMORROW NEVER DIES**
**II misija**
**Kur yra naikintuvo raktas?**
**Lukas, Vilnius**

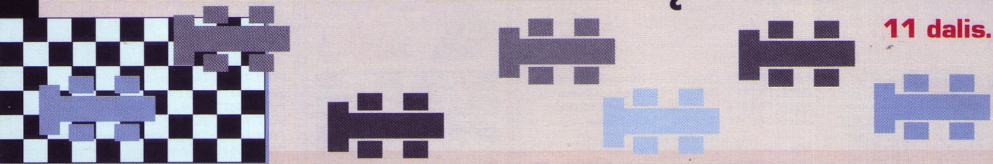
Eikite prie bokšto rytuose, kur rasite šarvų ir didelę vaistinėlę už bokšto. Turėtumėte matyti vyrą prie cisternos – jis turi raktą. Užmuškite jį ir pasiimkite raktą.

www.zaidimai.com
PRAMOGŲ IR INFORMACIJOS PORTALAS

PORTALE "ZAIDIMAI.COM" RASITE SPAUDOS RUBRIKĄ, KURIOJE - STRAIPSNIAI IŠ LEIDINIŲ APIE ŽAIDIMUS, NAUJAUSI SPECIALIZUOTŲ ŽURNALŲ ANONSAI IR SPAUDOS APIE ŽAIDIMUS ARCHYVAS.

Online žaidimai ir žaidimų kodai
Kompiuterinė įranga žaidimams
Spauda apie žaidimus
Televizijos laida zaidimai.com
Kompiuterinių žaidimų katalogas

# VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

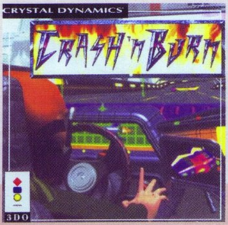


**11 dalis.**

## 1993-IEJI METAI

### NAUJA KARTA

Į rinką įžengė skandalingai pagarsėjusi muzikos ir kitos technologijos gigantės Panasonic sukurta konsolė *3DO*. Tai buvo pirmoji naujos 32-jų bitų kartos konsolė, naujas žingsnis kokybės ir interaktyvumo link, tituluotas geriausiu tų metų produktu. Deja, šios sistemos šlovė ir likimas, kaip, ko gero, žinote, nebuvo ilgas ir šviesus. Kad ir kaip būtų, pasirodžiusi *3DO* ir jai skirti žaidimai susilaukė gan didelio dėmesio. Pirmaisiais metais iš vairavimo žanro pasirodė auto-grumtynių žaidimas *Crash N Burn*. Tai buvo



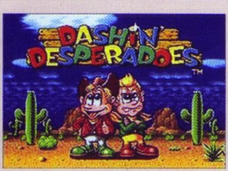

futuristinės lenktynės, vykstančios 30-yje įvairiausiai susipynusių trasų. Savo automobilį buvo galima apginkluoti renkantis iš 28 skirtingų ginklų. „Sužalojus" savo automobilį, buvo galima važiuoti į garažą, kad jis būtų pataisytas. Kiekvienas iš šešių lenktynininkų turėjo savo, nors ir prastai suvaidintus, video intarpus.

Į žaidimų istoriją pateko ir kita kompanija, nors ir trumpai bei visiškai nesėkmingai šmėkštelėjusi savo bandymu. Galime kirsti lažybų, kad negirdėjote, jog muzikinės aparatūros gigantė Pioneer turėjo savo „konsolę" — *LaserActive*. Ji startavo tuo pat metu kaip ir *3DO*, tačiau jos pristatymas buvo uždaras ir jau nuo pat pradžių nesusilaukė dėmesio. Šiuo įtaisu buvo galima žaisti *Sega CD* ir *Genesis* kartridžus bei klausytis audio CD ir naudoti CD-i formato diskus, tačiau kas gi norėtų išleisti apie 1500 JAV dolerių (tiek reikėjo visiems *LaserActive* moduliams ir priedams) ir žaisti *Saga* žaidimus, kad ir praturtintus video fonais ir aplinkomis. Kad ir kaip būtų, tarp kelių specialiai šiai sistemai išleistų žaidimų buvo ir futuristinės lenktynės *Rocket Coaster*.

### SEGA

Progresyviai, tačiau sunkiai įeinančiai į rinką, *Sega CD* sistemai buvo išleistas *Racing Aces* žaidimas. Tai buvo avia-lenktynės su įvairiais tiek senoviniais, tiek moderniais lėktuvėliais. Populiariajai *Genesis* sistemai pasirodė daug daugiau darbų. Tai ir jau kartą minėtos unikaliosios *Micro Machines*, sportinės lenktynės *Race Drivin'* (tęsinys populiariam žaidimui *Hard' Drivin*), firminio žaidimo *Lotus* antroji dalis. Pasirodė ir naujas futuristinių lenktynių žaidimas *OutRun* 2019.

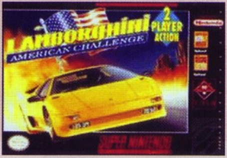
Įdomus žaidimukas buvo *Dashin' Desperadoes* — bėgimo lenktynės, kuriose reikėjo nugalėti savo oponentą pirmam perbėgant per lygį. Bėgant buvo galima ne tik




naudoti galios padidintojus, bet ir ginklus, kuriais buvo galima pakenkti priešui, tokius kaip bombos, ugnis ar griaustinis.

**NINTENDO**

*Super NES* sistema susilaukė išties nemenko žaidimų skaičiaus. Pasirodė keletas firminių automobilių ar motociklų gamintojų. Automobilių lenktynėse debiutavo garsioji *Lamborghini* kompanija, — išleistas žaidimas *Lamborghini American*

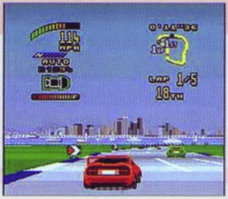


*Challenge*. Tai nebuvo tipiškos lenktynės, čia buvo ir tam tikros siužeto užuomazgos. Važinėjant viešuose keliuose prie žaidėjo galėjo prikibti policija ir jį nubausti. Jų išvengti buvo galima už lenktynėse uždirbtus pinigus įsigijus radarą. Automobilį reikėjo gan dažnai taisyti garaže, žinoma, už tai mokant pinigus. Taip pat buvo galima

įsigyti krūvas įvairių patobulinimų, kaip super padangas, greičių dėžes, netgi infraraudonuosius akinius bei kitus nematytus tokiuose žaidimuose dalykus. Motociklų žaidimų žanre pasirodė *Kawasaki*

*Carribean Challenge*,— čia veiksmas vyko egzotiškose Karibų salose. Motociklų rinkoje startavo ir viena puikiausių iki šiol gyvų serijų — *GP–1*,

pasižymėjusi puikiu realistišku „geimplėjumi" ir gražia grafika. Buvo išleista ir populiaraus sportinių automobilių lenktynių *Top Gear* antroji dalis. Įdomu,



kad *Nintendo* taip pat susižavėjo bėgimu ir iš *Sega* platformerio *Taz–Mania* pagamino bėgimo žaidimą, kuriame veikėjas *Taz* matomas iš už nugaros. *Taz*'as gali eiti, bėgti, ridentis, šokinėti ir sukiotis kelyje, stengdamasis išvengti įvairių pridėtų spąstų.

**ARKADOS**

Arkadose pasirodė pora įdomių sportinių lenktynių. *Namco* pagamino pirmo asmens lenktynes *Ridge Racer*. *Dodge* gerbėjai

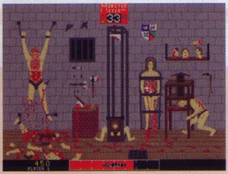
galėjo palakstyti Viper modeliu video montažo žaidime *Street Viper*. Žaidimas buvo valdomas tik vairu, nebuvo jokių pedalų ar bėgių svirties. Motociklų žanre pagaminta taip pat pora arkadų. *Cool*

*Riders* žaidime buvo galima rinktis lenktyninį motociklą, *Harley Davidson*, ar netgi skuterį ir lakstyti po JAV vykstančias lenktynes. Žaidimas išgarsėjo dar ir tuo, kad jo teminė daina buvo žymusis *Steppenwolf* gabalas *Born to be Wild*. Išleista ir antroji žaidimo *Suzuka 8 Hours* dalis.

# Chiller

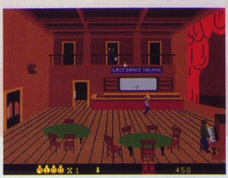
**Arkados, NES, 1986-ieji**
**Sukūrė ir išleido: Exidy**

Praėjus dešimt metų po pirmojo žiauraus kompanijos žaidimo — *Death Race* — pasirodymo, *Exidy* pasiūlė dar vieną žaidimą, kuris gal ir nesukėlė tokio visuotinio pasipiktinimo ir nebuvo toks žymus, tačiau kai kurios grupės žaidėjų ir kritikų iškėlė žiauriuosius žaidimo aspektus į viešumą ir taip atkreipė į žaidimą visuomenės dėmesį.



Reklaminiai pranešimai apie žaidimą *Chiller* skandavo ir gyrė jį kaip „kruviniausią visų laikų žaidimą" (šiomis dienomis tokios reklaminės frazės nieko nestebina ir nebepiktina, tačiau tuomet industrija dar nebuvo įpratusi prie tokių išsišokimų). Kartu žaidimas išgarsėjo dėl savo nerealistiško kvailumo. *Chiller* tikslas buvo „padėti" aukoms, prirakintoms prie įvairių kankinimo įrengimų.

Šaudant į mašinas, įsijungdavo įvairūs kankinimo mechanizmai, kurie žmones perplėšdavo per pusę ar nutraukdavo kūno dalis.



Taip pat buvo galima šaudyti tiesiai į žmones, kas nunešdavo didesnes ar mažesnes jų kūno dalis.

*Chiller* buvo vienas iš *Exidy* leidžiamos „C" serijos žaidimų, tarp kurių buvo švelnesnės šaudyklės *Crossbow*, *Crackpot* ir *Cheyenne*. *Chayenne* žaidime reikėjo šaudyti į klykiančias merginas, meksikiečius, indėnus. *Crossbow* žaidime ant žaidėjų bandė užskristi papūgos ir mėtyti į juos kokosus, o į papūgas reikėjo šaudyti.

# Night Trap

**Sega CD, Sega 32X, 3DO, 1992**
**Sukūrė: Digital Pictures**
**Išleido: Sega**

*Night Trap* tapo akivaizdžiausiu atveju, kai visiškai vidutinį žaidimą į sėkmės viršūnę iškėlė jo turinio žiaurumas. Galima ginčytis, ar *Night Trap* buvo geras, ar prastas žaidimas, tačiau neabejotina, kad jis buvo pakankamai novatoriškas, kad žmonės atkreiptų į jį dėmesį.

Žaidimas iš esmės nebuvo žiaurus, jo prielaida gan kukli ir nieko savyje neturinti blogo. Žaidėjam reikėjo išgelbėti penkias koledžo merginas, kurios kartu gyveno name, užpultame vampyriškų padarų. Žaidime buvo naudojami full-motion video intarpai, kurie tuo metu buvo pradėję populiarėti. Tai buvo tarsi nesubrendusi realybės šou žaidimo versija, kurios metu slaptos organizacijos *S.C.A.T.* karys – žaidėjas stebėjo namą pro kameras aštuoniuose namo kambariuose. Kambariuose buvo paruošti spąstai šioms merginoms, tačiau juos reikėjo naudoti pasirodžiusių vampyrų gaudymui. Laisvu nuo vampyrų puolimo laiku buvo galima tiesiog stebėti namus, tačiau juose nevykdavo nieko žiauraus ar vulgaraus — jokių nuogybių ir panašiai. Nepaisant to, žaidimas susilaukė priešiškos reakcijos ir buvo uždraustas.

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

**SAUSIS**

| | |
|---|---|
| 14 ROBOTECH: INVASION | VEIKSMO |
| 28 NFL STREET 2 | SPORTAS |

**VASARIS**

| | |
|---|---|
| 04 CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS | STRATEGIJA |
| 04 SHADOW OF ROME | NUOTYKIŲ |
| 04 SONIC MEGA COLLECTION PLUS | ARKADA |
| 04 THE PUNISHER | VEIKSMO |
| 08 CONSTANTINE | NUOTYKIŲ |
| 18 MERCENARIES | VEIKSMO |
| 18 PLAYBOY: THE MANSION | STRATEGIJA |
| 25 BROTHERS IN ARMS | VEIKSMO |
| 25 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION | LENKTYNĖS |
| 25 TT SUPERBIKES | LENKTYNĖS |

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

**SAUSIS**

21 ROBOTECH: INVASION
21 SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW PLATINUM
28 NFL STREET 2
28 ATHENS 2004 PLATINUM
28 F1 2004 PLATINUM
28 SOCOM 2 PLATINUM
28 ESPN NBA BASKETBALL
28 ESPN: NFL FOOTBALL
28 ESPN NHL HOCKEY
28 OUTLAW GOLF 2

**VASARIS**

04 ATARI ANTHOLOGY
04 SHADOW OF ROME
04 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005
17 NBA STREET V3
18 MERCENARIES
18 ACE COMBAT: SQUADRON LEADER
18 PLAYBOY THE MANSION
25 BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

# TOPAI

**GNT Playstation 2 Top 10**
Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 Richard Burns Rally
3 The Urbz: Sims in the City
4 Call of Duty: Finest Hour
5 Prince of Persia Warrior Within
6 EyeToy: Play
7 GoldenEye: Rogue Agent
8 Harry Potter & Philosopher's Stone Next Generation
9 FIFA Football 2005
10 Need for Speed Underground

**GNT PSone Top 5**
Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Worms Armageddon
2 Tony Hawk's Pro Skater 2
3 Rescue Heroes Molten Menace
4 One Piece Mansion
5 Ultimate Fighting Championship

**PS 2**

1 Need For Speed: Underground 2
2 Grand Theft Auto: San Andreas
3 FIFA 2005
4 Prince of Persia: Warrior Within
5 The Incredibles
6 Call of Duty: Finest Hour
7 Pro Evolution Soccer 4
8 Lord of The Rings - The Third Age
9 WWE Smackdown! Vs Raw
10 The Getaway: Black Monday

**PSone**

1 Scooby-Doo and The Cyber Chase
2 Dance: UK
3 Spiderman 2 - Enter Electro
4 Toy Story 2
5 Spongebob: Super Sponge
6 Crash Bandicoot
7 The Italian Job
8 Spiderman
9 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
10 Dancing Stage Party Edition

**Xbox**

1 Need For Speed: Underground 2
2 Halo 2
3 Pro Evolution Soccer 4
4 Tom Clancy's Ghost Recon 2
5 Fable
6 Call of Duty: Finest Hour
7 FIFA 2005
8 Lord of The Rings - The Third Age
9 Prince of Persia: Warrior Within
10 Goldeneye: Rogue Agent

**GameCube**

1 The Legend of Zelda: Four Swords
2 Need For Speed: Underground 2
3 Metroid Prime 2: Echoes
4 Paper Mario 2: The Thousand-Year Door
5 Lord of The Rings - The Third Age
6 Donkey Konga
7 Prince of Persia: Warrior Within
8 FIFA 2005
9 The Incredibles
10 Goldeneye: Rogue Agent

**GBA**

1 The Incredibles
2 Pokemon Leaf Green
3 Pokemon Fire Red
4 Shrek 2
5 The Urbz: Sims In The City
6 Sonic Advance 3
7 Finding Nemo / Monsters, Inc.
8 The Legend of Zelda: The Minish Cap
9 Crash Bandicoot: Fusion
10 Spyro: Adventure

**N-Gage**

1 Crash Nitro Kart
2 Tomb Raider
3 Virtua Tennis
4 Moto GP
5 Sonic N